

AMIGA

JOKER

11/89

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

NEU

ERSTAUSGABE

**HAUFENWEISE
AFFENSCHARFE
AMIGA-GAMES:**

**ESKIMO
GAMES**

BATTLE SQUADRON

DEFLEKTOR 2

SHADOW of the BEAST

u.v.a.

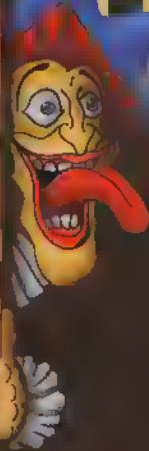
Wer ist der CHAMPION?

VS.

SPIELE-KONKURRENZ

Ein  für
Computer-Ladies:
**Mit spezieller
Girl-Seite!**

**Stress ade:
heiße Tips & Tricks
zu schweren Spielen!**



AMIGA TOOLS

Professional

DISKMONITOR
VIRUSKILLER
FASTFORMAT
RAMBOOT
DOS-HELP
KEYDISK
SYSTEM-CHECK
PICFREEZER
BOOTBLOCK BACKUP
DIRECTORY-SELECT
HARDDISK-BACKUP
SLIDESHOW-EDITOR

Die AMIGA TOOLS PROFESSIONAL sind selbstverständlich auch auf
Ihrem Festplatte zu installieren!

Empfohlener VK DM 179,-

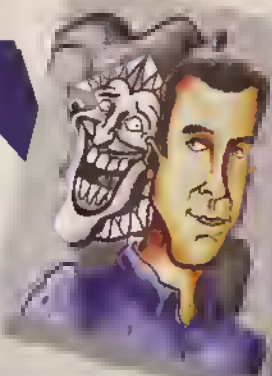
Vertreib

CSJ-Computersoft GmbH
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 050 66-4031
Fax: 050 66-4035

CSJ-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel
und Warenhäusern

HÄNDLERANFRAGEN ERMÜNSCHT!

Bringen Sie uns im November
auf der Amiga '89 in Köln, Standnummer 205



Start frei...

...für den AMIGA JOKER, das neue Freizeitmagazin, speziell, nur und ausschließlich für Amiga-Fans, die Spaß mit ihrem Computer haben wollen! Mit anderen Worten: für Leute, die gerne ein flottes Spielchen einlegen und auch sonst die Welt nicht so ernst sehen. Oder noch einfacher: ganz genau für Leute wie Euch!

Den bis jetzt waren wir Amigioner doch immer irgendwie die Dummen: Da haben wir die beste Spielmaschine aller Zeiten daheim – und weit und breit kein richtiges Magazin dazu. Entweder man kauft sich eine Amiga Anwenderzeitschrift und bekommt auf 100 Seiten Programmierkurse geliefert (bei etwas Glück hat das Heft 102 Seiten, und die letzten beiden befassen sich mit mehr oder weniger aktuellen Games), oder man schiebt seine Kohle für ein Spielmagazin über den Tresen, das sich in erster Linie mit den tollsten Spielen für so feine Maschinen wie den VC 64 (Gott hob' ihn selig) oder gar dem Sinclair Spectrum auseinander setzt.

Wie auch immer, die „Dürreperiode“ ist endgültig vorbei: Ab jetzt liefert Euch der AMIGA JOKER jeden Monat die knallharten Facts über die heißesten Games. Und dazu gib't jede Menge aktuelle Infos, spannende Stories, eine Extraportion Spaß und natürlich viele ihre Preisousschreiben mit starken Gewinnen. Laßt Euch überraschen! Übrigens: wenn Euch etwas nicht so sehr gefällt, ran an den Griffel und immer heraus damit – wir freuen uns auf Eure Kritik. Umgekehrt ist es ähnlich: ein bißchen Lob würde uns schon auch recht gut tun (lechzt!).

Nun aber genug gelabert, viel Spaß beim Lesen und Start frei...

Euer Michael

Michael

DR. FREAK



Die Szene – verrückter Thanx Crack! Überhaupt keine phlegm. Geniecht: Dr. FREAK – bitte! Auf Seite 40

Narren an die Macht!
Wer will vor diese Jury treten?
Zirkusclown und Megagrafik mit „Flendish Freddy“
Auf Seite 9



Der Sycestdichter kocht zu-
rück:
Noch mehr Gehirnareithik
mit „Daffelvor II“
Auf Seite 11



Konsole an die Glotze – Amiga
in den Müll? Ist der Spiele-
King schon entmachtet...?
... müssen wir jetzt alle Japa-
nisch lernen??
Antworten auf bange Fragen
gibt die Seite 42

KNOW
TIPS
TRICKS

DIE GRL-SP
EINZELHANDELS
TEST

DIE PD-BOX
CRACK: SZENE-
BERICHT

PREISAUSSCHREIBEN:
DIE SPRÜCHE-
KLOPPER-MEIS-
STERSCHAFT

VERGLEICHSTEST:
AMIGA VS.
SPIELEKONSOLEN
COMIC

STROHFAHRE
FÜR COIN-OP
LOSE ZEIT
COIN-OP
ARCADE ACTION

JOKER-SHOP
VORSCHAU

EDITORIAL 3
 MIXER 6
 NEUES VON OCEAN 7
 WIR STELLEN UNS VOR 8
 UP/DOWN-GAME CHARTS 13
 FUNK DAS VACKER 14
 AMIGA-ZUBEHÖR 51
 USER-CLUB 55
 STORY: DIE AUTOMATEN-MÄRDER 56
 IMPRESSUM 58
 GAMES IM TEST
 Flendish Freddy
 Eskimo Games
 Deflektor
 Soccer
 Super-Com
 Shadow
 ensehen

THE TEST	
Finnish Freddy	9
Eskimo Games	10
Soccer Manager II	11
3D-Pool	12
Talespin	13
Gilbert escape f. Drill	14
Magic Marble	15
Shadow of the Beast	16
Legend of Djel	17
Omni Play	18
Fast Break	19
Bloodwych	20
Murders in Venice	21
Xenos II	22
Battle Squadron	23
Barbarian II	24
PD-Games	25
Times of Lore	26
Conflict Wing	27
Conflict Europe	28
F16 Combat Pilot	29
Falcon Mission Disk	30
Castle Warrior	31
R/F Honda	32
Herve	33
Engger	34
Warth	35
Pat	36
Jackline	37
Scenario Disk	38
Dots	39
Ex Tail	40
...	...

[illegible]

Preis ausschreiben für
Schandmäuler!
Ausgeflippte Gewinne für
Leute mit großer Klappe
Auf Seite 41



Wurli forever!

Das Ding ist sooo schön, das konnten wir Euch einfach nicht vorenthalten: Den Klassiker aller Musikhäuser, die „Wurlitzer 1015“ gibt es jetzt als 1:1 Original-Nachbau mit modernem High-Tech-Innenleben!

Die Schönheitskönigin unter den Jukeboxen startete ihren Siegeszug 1946 – in nur zwei Jahren waren 56.000 Stück weltweit verkauft! Die Neuauflage ist optisch vom Original nicht zu unterscheiden, bietet jedoch geballte 200 Watt Musikpower über sechs Dreiweglautsprecher.

Wer jedoch sein Wohnzimmer mit dem herrlich beleuchteten und 152 kg schweren Gerät schmücken will, sollte gut bei Kasse sein: DM 6.690,- kostet die Wurli-Replica bereits für Wiederverkäufer! Bleibt nur sparen, sparen, sparen...

Infos bei:
Deutsche Wurlitzer GmbH
4995 Stemwede 1
Postfach
Tel.: 05745/280

Schöne neue Welt...

Immer neue Spiele, zu jeder Tages- und Nachtzeit – wer wünscht sich das nicht? Die Firma „Drews EDV/BTX“ macht's möglich!

Die Welt der Telekommunikation eröffnet sich dem Amigianer mit dem BTX/VTX-Manager V2.2 (incl. FTZ). Neben den zahlreichen BTX-Anbietern wartet Markt & Technik mit einem großen Angebot an Telesoftware (Download) auf. Ganz nebenbei kann man noch sein Konto verwalten, Reisen buchen und vieles mehr. Wenn jetzt der Mund wässrig wird, der informiert sich bei:

Drews EDV/BTX GmbH
z.H. Hr. Knauer
Bergheimerstr. 134b
6900 Heidelberg
Tel.: 06221/29900



Zocker-Eldorado

Für passionierte Gambler hält München, neben der Bavaria und dem Hofbräuhaus noch eine Schenswürdigkeit parat: Im „Game In“ findet man eine Wahnsinnsauswahl der allerneuesten Strategie- und Rollenspiele – direkt aus Amerika!

Dem Fantasy-Fan schießen Freudentränen in die Augen, kaum daß er den Laden betritt: Neben einer Unmenge von Brett-, Buch-, Strategie- und Rollenspielen gibt es dort wahrlich alles, was sein Herz begehrt. Für Rollenspielfiguren ist eine eigene Wand reserviert, und die überreiche Auswahl an verschiedensten Vieleck-Würfeln in allen Farben haut den stärksten Dungeon-Master von den Socken! Daneben gibt es noch allerlei: Bücher zum Thema und – was das Wichtigste ist – fachkundige Beratung vom Besitzer K.H. Strietzel persönlich!

Game In
Briennerstr. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5234666



Achtung:

Anstechungsgefahr!

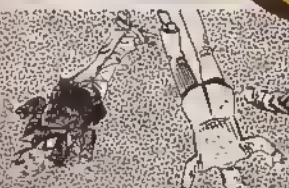
Das Joker-Fieber hat jenseits des Atlantiks schon Millionen in ekstatische Verzeckung versetzt – jetzt schwappi die Welle über Deutschland. Liegt's nun an uns oder am spektakulären Leinwandepos, das seit dem 26. Oktober auch in deutschen Kinos zu bewundern ist: „Batman“?

Für alle, die nicht so auf dem Laufenden sind: Joker sind nicht immer so umgängliche Typen wie der unsere – Batmans Erzrivale gleichen Namens hat sich auf Scherze spezialisiert, die andere meist zum Totlachen finden. Und das ist wörtlich gemeint!

Wer vom „Mitternachtsdetektiv“ gar nicht genug bekommen kann, der besorge sich am besten die alten Sammelalben aus dem Ehapa Verlag. Alle, die es etwas anspruchsvoller lieben, greifen zu „Die Rückkehr des dunklen Ritters“. Auf knapp 200 Seiten erlebt ein gealterter Batman die wahnwitzigsten Abenteuer im Großstadtschungel; illustriert und geschrieben von Frank Miller, einem der ganz großen Comiciemacher in Amerika.

Bezugsquellen:

Für den „dunklen Ritter“:
Carlsen Verlag
Edition Comic Art
DM 29.80
Für die Sammelalben:
Ehapa Verlag
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1
ca. DM 4.80



129-Reaktion ist eine funktionelle Flugangewohnheit der sehr komplexen Art. Wie bei allen anderen Vektoren ist die Aktion aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden kann.

Hinter der Tür eines alten Backsteinhauses im Herzen Manchesters verbirgt sich OLIVAN, mit 24,3 Prozent Marktanteil zur Zeit Englands erfolgreichstes Softwarehaus. In



Deutschland sind die Verkaufszahlen dagegen sehr bescheiden. Grund genug, einige Journalisten ins regnerische Manchester einzuladen.



So, das waren die interessantesten Neuheiten aus dem Ocean-Keller. Grafisch sehen eigentlich alle prima aus; ob sie auch spielerisch gefallen, läßt sich erst feststellen, wenn die Games fertig sind. Dann informieren wir Euch in ausführlichen Testberichten. (Carsten Borgeheimer)

Auch die Symphonien (Auldrei-
 quartette) eile schon bis in die
 Titel vorgezeichnet haben,
 fast es wohl nur noch eine
 Frage der Zeit, bis die engli-
 sche Armee Ocean Schen-
 ken für ein neues Krieges-
 spielchen zusetzen





...wollen wir Euch auf dieser Seite noch schnell erklären. Anders ausgedrückt: Ehe wir Euch völlig unvorbereitet auf unsere Spieletests loslassen, soll hier ein kurzer Blick auf unser geniales Bewertungssystem geworfen werden. Außerdem wollen wir die Gunst der Stunde nützen und Euch das Redaktionsteam vorstellen – schließlich sollt Ihr wissen, auf wen Ihr nachher sauer seid!

Ein flüchtiger Blick auf die abgeklärten Gesichter dieser Biergartenrunde genügt, um zu wissen: hier kann es sieb nur um die JOKER-Redakteure handeln! Betrachten wir die Bande einmal ordentlich von links nach rechts:



Der erste im Bunde ist Werner Hiesekorn (wh), unser PD-Spezialist. Darüberhinaus ist er noch passionierter Strategie- und Rollenspiel-Fan und hat schon mit allerlei Monstern seine ganz persönlichen Erfahrungen gemacht; wahrscheinlich lächelt er deshalb so verschmitzt.

Der da daneben sitzt und besesselt in die Kamera grinst, das ist Michael Labiner (ml), seines Zeichens Herausgeber und Chefredakteur. Er ist ein Amiga-Freak

der ersten Sinnde und liebt eigentlich alle Arten von Spielen – außer sie wären mit Arbeit verbunden.

Daneben finden wir (wie es sich gehört!) Brigitta Labiner (bl), die sich auf ihrer Girl-Seite für die Rechte der weiblichen Amigianer stark macht.

Die nächste Dame ist die Freundin von Uwe und gehört eigentlich gar nicht dazu – macht sich aber trotzdem sehr hübsch auf dem Foto, oder?

Der Herr mit dem strengen Blick ist Uwe Rönitz (ur), Held unzähliger Geschichtchen und Actionspiele. Warum er momentan so grimmig dreinseht, weiß kein Mensch – bei so einer netten Freundin!

Last not least der Mann mit dem schütterten Haupt: Oskar Dzierzynski (od), unser Top-Fotograf und Spezialist für alles, was nicht so direkt mit dem Computer zu tun hat.

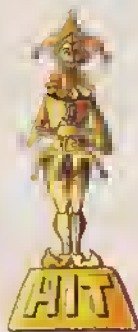
Tja, einen ganz wichtigen Mann hätten wir Euch beinahe unterschlagen: Max Magenauer (mm), Amiga-Kenner, Adventure-Fan und begnadeter Allround-

Gambler. Er fehlt auf dem Bild, aber irgendwer mußte schließlich das Bier holen ...

Neben diesen sympathischen Menschen befaßt sich noch eine Schaar freier Mitarbeiter mit der Gestaltung des Hefts, aber die sollen sich gefälligst durch ihre Arbeit bekanntmachen, sonst bräuchten wir ja eine spezielle Vorstellungs-Sonderausgabe ...!

So, nun aber rasch zu unserem Bewertungssystem: Die einzelnen Kriterien unserer Bewertungskästen sind ja an sich nichts Neues und bedürfen daher wohl keiner näheren Erläuterung. Dennoch ist es uns ein tiefes Bedürfnis, folgendes kundzutun: Wir geloben feierlich, einen besonders strengen Maßstab anzulegen! Denn: Wer auf unsere Empfehlung hin ein Programm kauft, soll absolut sicher sein, daß er sein Geld auch gut angelegt hat. Deshalb erhalten den begehrten Spiele-Oscar (Hit-Joker) auch nur solche Games, die in der Gesamtwertung über 80% erreichen und auch in keiner der Einzelwertungen unter diesem Ergebnis liegen! Was die verschiedenen Jo-

ker-Gesichter betrifft, so ist die Sache ganz einfach: Alle 20 Prozent setzt unser Joker eine neue Miene auf, die Euch sofort über die Qualität des Spiels informiert (z.B. bis 20% ganz mies, ab 80% das Strahlemann-Lächeln).



Bleibt nur noch eines zu sagen: Die gesamte AMIGA JOKER-Redaktion wünscht Euch unermesslich von Spaß beim Lesen!!!



Arena der Sensationen:

Schon der Vorspann erreicht Trickfilm-Qualität vom Feinsten: Eine wirklich, wirklich laaange Limonsine fährt vor, um nusem waekeren Zirkusdirektor eine gepfefferte Reehnung zu präsentieren. Entweder er kommt noch heute mit den fälligen 10.000 Dollar rüber, oder sein Zelt muß einem Hoochhans weichen. Klar, daß sich jetzt alle Artisten besonders anstrengen, um die dringende beubtöge Kohle hereinzuspülen! Kein leichtes Unterfangen, hat doch der Bösewicht aus dem Luxusschütten einen Spion im Clowesgewand in die Mannschaft geschmuggelt. Freddy heißt der Kerl, und seine Späße erschweren artistische Höchstleistungen erheblich...

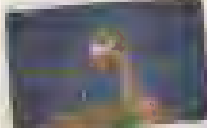
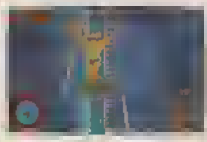
Bis zu fünf Lente dürfen nun in sechs Disziplinen auftreten, je nach Qualität der Vorstellung verteilt eine umwerfend komische Clown-Jury dann Punkte in Form von Cash. Zunächst sucht man sich ein Tier an, das den Spieler in der Muege repräsentiert, dann darf man sich entscheiden, ob noch einige Übungsrouden absolviert werden sollen. Ich entschleße mich für den kessen Party-Tiger mit Cocktaillglas und stelle mich wagemutig der Herausforderung.

In der ersten Abteilung versucht Glatzkopf Horace vom Sprungturm ans graziös in einem Wassertrog zu landen. Als ob die verschiedenen Kannisprünge nicht schwierig genug wären, taneht immer wieder Freddy

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN



anf, um Horace mit einem Ventilator aus der Flugbahn zu blasen. In der nächsten Disziplin irritiert der fiese Clown einen Jongleur durch den Zufall von Bomben statt Bällen. Auch die Trapezkünstlerin Fioulu hat's nicht leicht, ist doch Freddy mit dem Japuck unterwegs – die große Schere schon



gezückt! Beim Messerwurf auf eine trübende Freddy's Ranchbombe gelegentlich die Sieht, was die Gute bei jedem Fehlwurf markerschüttend aufleuchten läßt. Auch bei der anschließenden Hoochhansakrobatik ist äußerste Konzentration angesagt: Wer sich einen Fehltritt erlanbt, hängt um Seil



und mußt zuerst mit Freddy's großem Hammer und dann mit dem Manegenboden Bekanntschaft. Zum Schluß folgt der Auftritt der menschlichen Kanonenkugel. In dieser Disziplin ist Augenmaß gefragt, aber auch das Timing muß stimmen – sonst stöpselt der Miesling einfach die Kanone zu!

„Fiendish Freddy“ ist der absolute Höhepunkt aller Zirkusspiele, wer immer in Zirkus ein ähnliches Gump heransbringen will, wird sich an diesem Standard messen müssen. Grafik und Animation sind ein Tramm, nur der Sound strapaziert gelegentlich die Nerven. Sämtliche Disziplinen überzeugen durch einen gleichmäßigen Schwierigkeitsgrad – weder zu leicht noch zu schwer. Schade nur, daß keine einzige davon für zwei Spieler gleichzeitig ausgelegt ist. Aber die vielen, vielen liebevollen Gags entschädigen für alles (ml)

Grafik:	94%
Sound:	69%
Handhabung:	81%
Motivation:	80%
Gesamt:	81%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 75,- DM	
Hersteller: Mindscape/Gray Matter	
Bezug: Computershop Gamesworld	
Ludwigsberger Str. 135	
8000 München 2	
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63	

Spezialität: Drei Disketten. Besitzer von 512 K-Amigas müssen jedoch mit einem Laufwerk ankommen. Die Installation auf Festplatte ist jedoch kein Paßwortabfrage dank Problem.



Der Amiga Joker meint:
„So schön kann Spielerei sein: Nie wieder Zirkus ohne Freddy!“

Eigentlich reißen Zirkus-Games nun wirklich keinen mehr vom Hocker, aber unser Joker hat nunmal einen Faible für Clowns – liegt wohl an der Familienähnlichkeit... Außerdem ist Mindscape's „Freddy“ eine Klasse für sich!



Seit dem Maxi-Erfolg von Epyx' „Summer Games“ sind ja nun schon einige Jährechen ins Land gezogen. Trotzdem vergeht kaum ein Monat, ohne daß eine Softwareschmiede auf den gleichen Zug aufspringt und ihre Version der „Games“-Serie veröffentlicht. Wo andere ein altes Thema aufwärmen, liefert Magic Bytes eine eher „unterkühlte“ Variante...

Von Eskimos erwartet man im Allgemeinen, daß sie den lieben langen Tag mit Pinguinen um die Wette flieren und der einen oder anderen Robbe das Fell über die Ohren ziehen. Weit gefehlt: Training für die jährliche Polar-Olympiade ist angesagt!



Fünf obskure Disziplinen sollen von maximal vier Teilnehmern erfolgreich absolviert werden: „Operation Schneeball“ ist ein netterweise völlig nahlutiger „Op. Wolf“-Verschnitt; statt Blei fliegen nur harmlose Schneebälle über den Monitor. Der „Eggsterminator“-Level hingegen dürfte Vogelfreunden einen Schauer über den Rücken jagen - mit Hilfe eines Seilzuges müssen Möwenester geplündert werden! Weiter geht es mit dem horizontal serollenden „Eis und Iglus“, wo sich der Spieler mit einer Spitzbaue bewaffnet an den Bau eines neuen Eigenheims (sprich: Iglus) machen muß. Kein Problem - wenn da nur nicht andernorts nengierige Viecher im Weg liegen würden! Das folgende „Miami Eis“ lehnt sich zu hundert Prozent an den Oldie-Automaten „Tapper“ an. Die



Olympioniken müssen sich in einer Eisbaal als Kellner versuchen. Aber Vorsicht, daß die Kunden nicht verprellt oder Becher zerdeppert werden. Den Sehnäpfele sei „Barbär“, ein simples Prügelspiel gegen einen höhnischen Eisbären.

Der erste Eindruck ist beachtlich: Witzige Grafiken, pitze Animation und schnelles, sauberes Serolling lassen das Zocker-Herz höher schlagen. Leider kann letztlich weder das Spielkonzept, noch die Ausarbeitung den schönen Schein bestätigen.



Schon bei den ersten beiden Levels übt die ungenaue Kollisionsabfrage das Vergnügen. Noch schlimmer ist allerdings die hakelige Steuerung beim Eisersammeln und Iglubauen; nahezu unspielbar gibt sich dann die vierte Disziplin. Bis das Spielersprite reagiert, hat man schon verloren. Wer weiß, vielleicht ist der Software-Eskimo ja festgefroren?

Neben den technischen Fehlleistungen machen die verschiedenen Einzeldisziplinen an sich keine allzu glückliche Figur: Die simplen Aufgaben fordern den Spieler nur ungenügend, und das Fehlen von Simultankampfen drückt

Spezialität: Bei unserem Testmuster verschwanden nach jeder vollständigen Runde die Eskimos in einer tiefen Guru-Meditation. Wegen dieses Bugs konnten wir nicht überprüfen, ob die Scores tatsächlich abgesaved werden. Wir glauben jedoch fest daran...



Eskimo Games: Ein Dankmal für den Grafiker, ein Rüssel für die Programmierer!

nachhaltig auf die Atmosphäre. Nacheinander gegen animierte Computergegner bestehen zu müssen, fesselt schließlich kaum jemand lange vor den Sehlm. Die nervtötenden „Himba-Täter“-Melodien tun ein übriges; von realistischen Soundeffekten fehlt leider jede Schneespur. Somit entpuppen sich die Eskimo Games als arme Frostbeule, die selbst unter den hartgesottenen Fans des Sportgenres kaum für Begeisterung sorgen wird. Ohne die eiche Zeichentrickgrafik wäre das Programm ein sicherer Flop - Diskette am besten einfrieren und vergessen! (Frank Matzke)

Eskimo Games

Grafik:	76%
Sound:	39%
Handhabung:	43%
Motivation:	42%
Gesamt:	50%

Für Anfänger

Preis: ca. 69,- DM

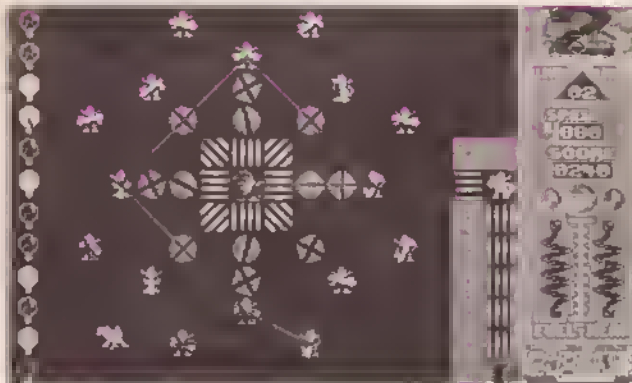
Hersteller: Magic Bytes Variations

Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schachtel 17
3203 Saisiedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31



Spieglein, Spieglein auf dem Screen:

Einfallspinsel ist gleich Ausfallswinkel, oder wie war das doch gleich? Wer im Physikkurs gepennt oder Schiffeversenken gespielt hat, wird es bei Defektor II nicht gerade leicht haben!



Spiegel-Tüftelke, die den Kopf zum Rauchen bringen

auch die zahlreichen Winz-Sprites sind – wo nötig – butterweich animiert. Was Musik und Soundeffekte angeht, ist das Spiel allerdings eher schwach auf der Brust. Ein paar digitalisierte Jingles und Geräusche, mehr ist nicht geboten.

Defektor II gehört zu den wenigen Computertüfteleien, die auf Dauer zu begeistern wissen: Es macht beim so süchtig wie das sowjetische „Tetris“ oder das antiquarische „Boulderdash“. Der Zwei-Spieler-Modus bringt zusätzlich Farbe ins Programm, auch wenn die Präzision der Joystick-Steuerung nicht mit einem Schweizer Uhrwerk – oder eben der Maus – zu vergleichen ist. Trotzdem: Ein dickes Lob an die Programmierer!

(Frank Matzke)

Der Smiley-Innenmond:
„Guten Tag! Defektor II
ist ein kleines Spiel, das
man nicht so leicht
vergessen kann.“

Der erste Teil der Computerknobelei konnte vor gut anderthalb Jahren viel Lob einheimen, da erscheint eine verbesserte zweite Version geradezu zwingend. Regierte bei Defektor I noch die kalte Techno-Atmosphäre eines Laserlabors, so hat man sich diesmal für ein schmeckes Zauberverlies entschieden. Ihr dürft dabei die Rolle des weisen Magiers Gregor McDuffin übernehmen, der demerweise keine Keierschlüssel besitzt. Glück im Unglück: Es gibt ja noch den guten alten Zauberspruch, sowie eine Heerschar kleiner Wichte mit drehbaren Spiegeln, um diesen zielgenau zu dirigieren.

Nun wäre es recht billig, den Zauberspruch einfach nach obengenanntem Naturgesetz auf den Ausgang zu lenken, oder? Darum haben die Programmierer noch ein paar Hürden eingebaut: In jedem Raum stehen (tückisch angeordnet) einige biodelnde Hexenkessel herum. Euer magisches Licht muß alle Teufelsöpfe atomisieren, bevor es den Ausgang öffnen kann. Um der Sache noch mehr Pep zu verleihen, wurden dem Programm zusätzlich Dutzende von Lichtweihen, Glühbirnen, Zaubers-Ballons, Sensor-Bomben, Spezialwände, Granitzwerge und allerlei weitere Fantasy-Utensilien spendiert. Das knapp bemessene Zeitlimit tut dann das seinige, um eine gepflegte Hektik zu produzieren. Die Programmierer von Defektor II haben die Grundbestandteile des ersten Ka-

pitels übernommen, mit vielen neuen, neckischen Ideen gewürzt und alte Schwächen ausgemerzt. So muß man sich bleistiftsweise nicht andauernd durch die ersten Levels spielen, da der Computer erkennt, an welcher Ebene man zuletzt gescheitert ist. Zu jedem (!) der hundert (!!) Level gibt es eine eigene Bestenliste für Solo- und Teampspieler, denn neuerdings darf man auch zu zweit (simultan) Spieglein verdrehen. In der Verkaufsversion wird auch ein Leveleditor enthalten sein, der jedoch bei unserem Testexemplar noch nicht lief, weshalb wir zu diesem Thema keine näheren Ankündigungen geben können.

Defektor II wurde mit sehr viel Liebe zum Detail programmiert (alleine die animierte Cursor-Ist schon eine Wucht!). Gleiches gilt für die sehr farbenfrohe Grafik,

Grafik: 90%
Sound: 32%
Handhabung: 70%
Multiplayer: 80%
Preiswert: 60%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,- DM
Hersteller:
Grendel
Hrsg.: C&J Computers
Auf dem Schacht 17
32038 München 4
Tel. 05166 4031

Spezialität: Im Hauptmenü können bereits durchspielte Levelüberprüfungen werden. Extra-Highscoreliste für jeden Level. Die Endversion wird zusätzlich über einen Leveleditor verfügen.



Fußballfans, die Samstag für Samstag vor der Glotze sitzen und entnervt feststellen, daß der Trainer mal wieder die falschen Spieler aufgestellt hat, oder der Neuzugang des Mannes ein totaler Reinfall ist, dürfen mit „Soccer Manager Plus“ das Heft nun selbst in die Hand nehmen: Ziel ist es, mit einem Startkapital von DM 100.000, eine erfolgreiche Mannschaft zusammenzubauen, in die erste Liga aufzusteigen und schließlich den deutschen Meistertitel zu gewinnen.

steigert zwar die Chancen auf dem Platz, erhöht jedoch auch das Verletzungsrisiko sowie die Anzahl ein-kassierter gelber und roter Karten!), werden von einem bedienerfreundlichen und übersichtlichen Menü aus, mit Hilfe der Maus gesteuert. Daneben hat man die Möglichkeit, sich auf dem Transfermarkt noch neuen Spielern anzusehen (aber was das wieder kostet ...) oder den nächsten Gegner auf der aktuellen Tabelle zu begnähigen.



Alles in allem ist Soccer Manager Plus also ein typischer Vertreter seiner Gattung, der neben der Tatsache, daß hier Monnschaften aus dem aktuellen Bundesligageschehen gepackt werden kön-

nen, Auch müssen sich die Jungs von Starbyte den Vorwurf gefallen lassen, es dem Spiel viel zu leicht gemacht zu haben; Mit etwas Geschick kann das Game locker an einem Abend durchgespielt werden. Ei-

Samstag, 15.30 Uhr - In den Stadien der ersten und zweiten Bundesliga regiert wieder König Fußball! Wer sich nicht auf zugigen Stehplätzen die Seele aus dem Leib schreien mag, kann auch vor seinem Amiga sitzen bleiben und mit Starbytes neuem Strategiespiel seine Lieblingsmannschaft durch Sieg und Niederlagen begleiten.

Zu diesem Zweck kann man Fußballspieler kaufen oder verkaufen, die Mannschaft ins Trainingslager schicken oder aber auch (bei akuter Geldnot) die Eintrittspreise für Heimspiele neu festlegen. Znnächst jedoch muß eine schlagkräftige Tippe zusammengestellt werden, für die dann Namen und Wappen nahezu sämtlicher Vereine, die sich zur Zeit in deutschen Ligen tummeln, zur Verfügung stehen. Welcher Spieler auf welcher Position das Optimum leistet, kann man dabei anhand einer Zehn-Punkte-Skala feststellen. Endlich können also Pierre Littbarski, Manfred Kaltz und Jürgen Kohler gemeinsam zum Waldhof Mannheim zur Meisterschaft führen ...!

Bei der Mannschaftsaufstellung gilt es, wichtige Faktoren wie den aktuellen Energiezustand oder die Anzahl der Verwundungen einzelner Akteure zu berücksichtigen, will man nicht von Anfang an ins Hintertreffen geraten. All diese Maßnahmen, wie auch das Anwerben der Spielhülle (ein hoher Wert



Jede Menge Vereine zur Auswahl

Funktionen reich gesegnet ist und Fans des Genies somit ansiehend Spielspaß garantiert, krankt es doch an den hihlichen Leiden aller „Monner“-Spiele: Minimalgrafik und Mageresound! Die verwendeten Grafiken hätte praktisch jeder in dieser Qualität hingekiegt, und der Sound beschränkt sich auf ein kleines Schlagzeugsolo beim Laden und die digitalisierte Aufforderung, einen Verein auszuwählen. Warum muß das eigentlich immer so sein? Daß an Spielorten nicht direkt ins Geschehen eingegriffen werden kann, ist zwar manehmal nervenaufreibend - aber hier muß man eben das Schicksal eher Trainer oder Manager teilen!



Wer's geschafft hat, kommt auch in die Zeitung



Sieben so Sieger aus?



Grafik:	39%
Sound:	18%
Handhabung:	82%
Motivation:	61%
Gesamt:	50%
Für Anfänger	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Starbyte	
Bezug: CSJ Computersoft	
Auf dem Schachtel 17	
3203 Sarstedt 4	
Tel.: 0 50 66 740 31	

Spezialität: Wie es sich für ein deutsches Programm gehört, kommt S.M.P. in feinsten PAL-Anföbung daher. Die Anleitung ist ebenfalls deutsch, aber etwas dünn. Eine Highscoreliste ist vorhanden. Spielstände können abgespeichert werden.



3D POOL



Ein wahrer Billard-Fan würde gerne das sprichwörtliche letzte Hemd für eine brauchbare Amiga-Umsetzung seines Lieblingssports hergeben – bis heute sah es in dieser Richtung jedoch zappenduster aus. Jetzt heißt's runter mit den Klamotten: Firebirds „3D Pool“ ist ein echter Leckerbissen für alle Queue-Schwinger!



Der Amiga-Joker meint:
„3D-Pool ist absolut
unknackbar.“
Die erste echte
Billard-Simulation!

An Versuchen, das beliebte Spiel um Kugeln und Geschick auf allerlei Rechner umzusetzen, hat es nie gemangelt, nur hat es bislang kein Softwarehaus geschafft, einen echten Hit „einzulochen“. Bisher scheiterten sämtliche Anläufe schon an der unrealistischen Perspektive: Kein Mensch hängt sich an den Kronleuchter, um den Tisch von oben zu betrachten. Genau aus dieser Warte aber präsentierte uns der Monitor im allgemeinen das Tableau. „3D Pool“ jedoch hält, was der Name verspricht: Der Spieler darf nach Herzenslust um den plastischen Tisch herumlaufen und falls nötig, die Nase auch mal ganz nahe an die Kugeln halten (Zoomfunktion). So viel Realitätsnähe dieses System auch bringt, zunächst gilt es, sich ein wenig einzuarbeiten. Erschwerend wird die Eingewöhnung noch zusätzlich durch den Umstand, daß der Spieler ohne Queue auskommen muß – zum korrekten Stoß

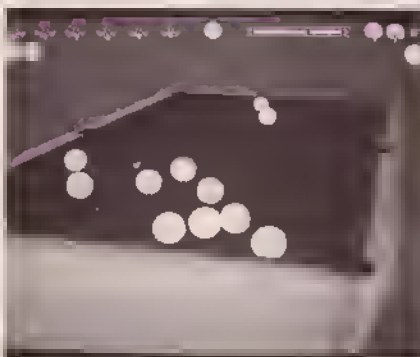
genügt es, wenn der zu spielende Ball mit der weißen Stoßkugel auf einer senkrechten Achse liegt. Was sich hier in der Theorie schrecklich kompliziert anhört, ist (wie so oft) in der Praxis um vieles einfacher: Nach ein paar Trainingsstunden geht alles wie geschmiert, und der Anfangsstoß ist längst vergessen! Zudem bietet das Programm allerlei Funktionen, die dem Ball-Künstler sämtliche Möglichkeiten eines „richtigen“ Pool-Spiels eiräumen. Sei es nun Effail, über oder untersehnittene Bälle oder gar ein schwungvoller Gewaltstoß; mit ei-

duß die Programmierer neben den üblichen Trainier- und Zweiband-Modi noch einige vorgefertigte Aufstellungen dazugepackt haben, an denen der angehende Profi sein Talent für Tiefschüsse demonstrieren kann. Wie auch immer, wir Spieltester sind ein kleintütiges Völkchen, und so haben wir auch in diesem schmackhaften Softwarestüppchen noch ein Haar entdeckt: Gespielt wird nämlich nach den amerikanischen „Eight Ball“-Regeln, weshalb man auch nach „vollen“ bzw. „gestreiften“ Kugeln vergeblich Ausschau hält. Das ist zwar sehr international, in

mit „3D Pool“ ein sowohl grafisch als auch spielerisch auspruhevvolles Programm, das sich die Bezeichnung „Simulation“ ehrlich verdient hat. (ml)



Spezialität: Anleitung komplett in Deutsch. Auf der Diskette befindet sich zusätzlich ein kurzes Digi-Demo.



was Übung gefügt vom Stop bis zum Vorbandstoß einfach alles. Du ist es auch nicht weiter verwunderlich,

ausere Breitengraden aber weigend unüblich. Wer sich jedoch an derlei Kleinigkeiten nicht stört, erhält



Grafik: 87%
Sound: 80%
Handlührung: 89%
Motivation: 84%
Gesamt: 85%
Variabel
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Firebird
Bezug: Rnsware
Bruchweg 128-132
4044 Kahrst 2
Tel.: 02101/6070



Der Amiga Joker meint:

„Das war schon länger überfällig: Mit Talespin werden selbst absolute Nicht-Programmierer zu Adventure-Profis!“

„Talespin“ ist ein Programm, mit dem Menschen wie Du und ich (also Leute ohne die geringsten Programmierkenntnisse) ganz einfach per Mausklick eigene und komplexe Abenteuerspiele erstellen können...verspricht zumindest die Verpackung. Das klingt eigentlich fast zu schön, um wahr zu sein – schauen wir mal, was wirklich an der Sache dran ist.

Soviel vorweg: es funktioniert tatsächlich, zumindest mit kleinen Einschränkungen. Wer nämlich auf ein Adventure im klassischen Sinn (also mit einem fiktiven Pate für Texteingaben) hofft, wird enttäuscht. Mit „Talespin“ lassen sich vielmehr mausgesteuerte Grafik-Abenteuer erstellen, in denen sich durch Anklicken eines Objekts ein Textfenster öffnet und dem Spieler verschiedene Möglichkeiten zum Handeln anbietet. Ein Verfahren, das gewöhnlich unter der Bezeichnung

„Multiple Choice“ bekannt ist. Ein kleines Beispiel aus der Praxis: Nehmen wir an, daß auf einem Screen ein Arzt zu sehen ist, den wir auch sofort anklicken. Nun materialisiert ein Textfenster mit folgendem Inhalt: „Hallo hallo, ich bin Doktor Eisenbart! Willst Du, daß...“ – und jetzt die Möglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen, z. B. – a) „Ich Dich heile?“ b) „Ich Dich einen Rat gebe?“ c) „Ich Polen Hermes-Bürgerschaft anbie?“ (etc.)

Je nachdem, für welche der angebotenen Möglichkeiten man sich entscheidet, nimmt die Geschichte dann ihren Fortgang. Und genau hier liegt auch der sprachwörtliche



den Hund begraben, denn mit dieser Methode sind der Phantasie des Spielers doch recht enge Grenzen gesetzt. Das Erstellen solcher Games geht mit „Talespin“ sehr komfortabel und flott von der Hand, immer vorausgesetzt, man verfügt über einen Amiga mit mindestens einem MB Arbeitsspeicher (darunter tut sich gar nichts). Ein zarter Druck auf den rechten Mausknopf genügt, und schon erhält man ein umfangreiches Hauptmenü zur totalen Kontrolle von Bildern, digitalisierten Grafischen (!), Variablen (keine Sorge, ganz einfach zu handhaben) und, was das Wichtigste ist, von logischen Verknüpfun-

gen. Dazu gehören z. B. Sätze wie:

– Wenn der User den Pknk „...ich Dich einen Rat gebe?“ auswählt, soll die Strik „Doktor warnt Urr“ angerufen werden;

– oder daß der Menüpunkt „...daß ich Dich heile“ nur dann auftaucht, wenn die Spielfigur über ausreichend Bargeld verfügt (etc.).

Auf diese Art und Weise lassen sich schon recht hübsche Adventures erstellen, die bei Bedarf auch einen Umfang von mehreren Disketten haben können! Ein-übersicht für kopierbarer – „Playern“ namens „Tell Tale“ wird gleich mitgeliefert, mit dessen Hilfe die Spiele-Mark Eigenbau dann auf jedem Amiga laufen. So ein selbst-

gestricktes Abenteuerspiel wäre doch ein schönes und sehr persönliches Geschenk für den Freundeskreis, oder? Wie wäre es z. B. mit „Werners Quest for Flaschbier“ oder gar „Helmut und Hannelore auf der Suche nach dem heiligen Schaf“?



Zeigt wie's geht und macht auch noch Spaß: Realspiel-Adventure „The Grail“.

Die erforderlichen Grafiken malt man jedoch besser mit einem rigiden Malprogramm – das in „Talespin“ integrierte taugt bestenfalls zum Strichmännchen-Zeichnen. Da sich jedoch kompliziert IFF-Dateien (Bilder und Digit-Sounds) in das Programm integrieren lassen, stehen dem User eine Menge verblüffender Möglichkeiten zur Verfügung. So können diese Dateien nachträglich verzerrt, vergrößert/verkleinert oder gespiegelt werden (praktisch,

man malt einen einzigen Baum und simuliert damit den gesamten Schwarz-

wald!). Wer es genauer wissen möchte, findet im ausgezeichneten (und sehr um-

fangreichen) aber leider englischen Handbuch sogar ein extra Kapitel, das die professionelle Vornusplanung zur Adventure-Erstellung beleuchtet.

Alles in allem ist „Inlepin“ also durchaus sein Geld wert, da es seinen Besitzern neben der kinderleichten Erstellung von Abenteuerspielen noch eine ganze Palette anderer Möglichkeiten eröffnet: Quizspiele wären ebenso denkbar wie der Einsatz als Nachhilfelehrer für beispielsweise Vokabeln. Störend ist eigentlich nur die amerikanische Instanzbelegung, aus der sich auch mittels „Seimaph“ keine deut-



TEST

sehen Umstände heransku-
zeln lassen. Daß das Pro-
gramm lediglich im Loes-
Modus unter Verwendung
von nur 16 Farben arbeitet,
ist da schon eher zu ver-
schmerzen. Aber was soll's:
Keine Rose ohne Dornen!
(Felix Bubi)

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Microdeal
Bezug: Computershop
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Das übersichtliche Hauptmenü kann jederzeit eingeblendet werden.



Zwei große Fragen beschäftigen seit jeher Philosophen und Wissenschaftler gleichermaßen: Die eine lautet „Wie entstand das Universum?“, die andere „Warum gibt es keine Spielezeitschrift ohne Game-Charts?“ Wie immer wissen wir keine vernünftige Antwort. Um jedoch mit keinen universellen Grundgesetzen in Konflikt zu kommen, präsentieren wir Euch hiermit die aktuellen Joker-Charts.

Eines wollen wir auf keinen Fall: Euch irgendwelche gestürzten Verkaufs-Charts vorsetzen, wie das vielerorts leider üblich ist. Nein, der JOKER ist Euer Magazin, deshalb sollt auch ihr in Zukunft die Spiele-Hitparade gestalten. Schreibt uns, welches Spiel Euch gerade am besten gefällt, oder schickt gleich einen kompletten Chart. Mitnehmen wird belohnt, immer allen Einsendungen verlosen wir drei aktuelle Games und drei starke Joker-Shirts!

UP



DOWN

Als Zugabe, hier noch die fünf miesesten Games des Monats:

1. WAR MACHINE
2. 1943
3. GARFIELD WINTER'S TAIL
4. GILBERT ESC. DRILL
5. POSTMAN PAT

1. SHADOW OF THE BEAST
2. SIM CITY
3. BATTLE SQUADRON
4. FALCON MISSION DISK
5. XENON II
6. 3D POOL
7. POPULOUS SCENARIO DISK
8. FIENDISH FREDDY'S TOP O' FUN
9. OMNI PLAY
10. BARRABIAN II

Unsere diesmalige Hitparade spiegelt die Meinung der gesamten Redaktion wieder und entstand nach stundenlanger Diskussion in demokratischer Abstimmung („entweder Omni-Play kommt mindestens auf Platz 7, oder es gibt eins auf die Nuß...!“ etc.). Mal sehen, ob wir Euren Geschmack getroffen haben.

Schickt bitte eine Postkarte an:
Joker Verlag
„Up & Down“
Untere Parkstraße 67
8013 Haar
Deutschland

Für den kleinen Hunger zwischendurch:

DAS AMIGA SNACK-PROGRAMM

Dieser lebenswichtige Beitrag gehört zu unserer unregelmäßig erscheinenden Reihe „Praktische Lebenshilfe für den Amigianer“. Denn wir lassen Euch mit Euren Problemen auch da nicht alleine, wo andere längst verzweifeln!

Wer kennt sie nicht, die leidigen Begleiterscheinungen, wenn einen die Computerleidenschaft gerade so richtig gepuekt hat? Sitzt man erst mal vor dem Monitor, tief in das neueste Spiel versunken, ja dann sitzt man da, und sitzt... Kaum zu glauben, woher man früher eigentlich all die freie Zeit hatte, um so nebensächliche Dinge zu erledigen wie Essen, Schlafen, oder sich gar mit Leuten zu unterhalten, die nichts von Computern verstehen!

Die Geheimwaffe zur Zeitersparnis heißt natürlich Automatisierung. Deshalb hier ein paar heiße Tips, wie sich zumindest das Problem der Nahrungsmittelanahme dreh einige kleine Rationalisierungsmaßnahmen in den Griff bekommen läßt (für den restlichen unwichtigen Kram müßt ihr Euch eben selbst etwas einfallen lassen). Und das Schönste: es läßt sich alles direkt um Amiga erledigen, also kein schmerzhaftes Sichlosreißen vom Bildschirm mehr, keine beschwerlichen Wege in die Küche, all das gehört bald der Vergangenheit an, wenn ihr bei unserer Baselanleitung mitmacht.

Alles, was man für die Basisversion unseres Amiga-Anbauvorschlages braucht, ist



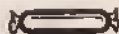
ein Lötkolben, ein paar Meter Draht, eine alte Heizspirale und etwas handwerkliches Geschick. Bei der luxuriöseren Variante kommen dann noch einige elektronische Bauteile wie Temperatursensoren etc. dazu, aber für den Einstieg ist das alles noch nicht nötig.

Hier also unser Vorschlag Nr. 1: „Würstchengrillen mit dem Amiga“. Und so wird's gemacht: Als erstes suchen wir das Netzteil (besonders beim 500er eine ganz leichte Übung: das Ding steht meist da, wo es am ehesten im Weg ist!) und öffnen selbigen mit aller gebotenen Vorsicht – 220 Volt sind schließlich kein Pappentier. Sodann löten wir unsere Drähte an, die mindestens so lang sein müssen, daß sie aus dem Gehäuse heraus schauen (sonst gibt's nachher beim Betrieb unschöne Fettflecken auf den Platinen). Nun basteln wir uns noch schnell eine Anhängervorrichtung für die Würstchen – und das war's auch schon fast! Der Rest geht ganz einfach: Will man eine Würstgrillen, steckt man die ange-

löteten Drähte jeweils in die Würstenden und wartet ab, bis sie heiß ist. Die Würst funktioniert dabei wie ein elektrischer Widerstand, das heißt, sie erwärmt sich bei Stromzufuß. Je nach Sorte geht das unterschiedlich schnell vonstatten, Frankfurter brauchen erfahrungsgemäß fast doppelt so lang wie Weißwürste, aber das findet man am besten durch Anprobieren heraus.

Das hier beschriebene Modell ist natürlich die absolute Low-Cost-Einsteiger Basisvariante. Für alle, die es professioneller haben wollen, hier noch ein paar weiterführende Hinweise: Wem eine Würst nicht reicht (Vielfräß!), dem sei empfohlen, doch einmal mehrere Würste parallel zu schalten (aber Vorsicht: Netzteil nicht überlasten). Ein Nachteil dieses Modells ist allerdings, daß man selbst die ganze Zeit aufpassen muß – wer sich jedoch ein Computergrillprogramm schreibt, kann es dann ganz luxuriös und vollautomatisch haben.

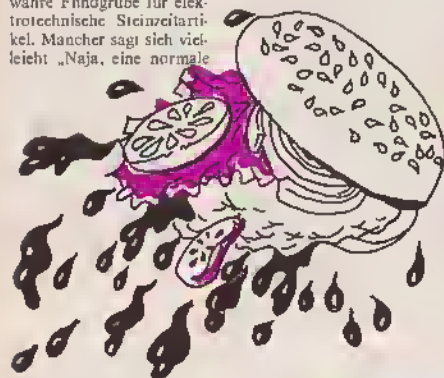
Zwischenfrage: Ist hier irgendjemand dabei, der das alles absolut hirnrissig und völlig unmöglich findet? So, ja, nun für den habe ich eine kleine Überraschung: Es gab nämlich tatsächlich einmal einen Würstchenautomaten, der genau nach diesem Prinzip funktioniert hat! Warum sich diese geniale Idee nicht durchgesetzt hat, ist mir schleierhaft. Nun



Der Heißwürst-Automat – müßte er sterben, weil er seiner Zeit voraus war?

ja, hier auf alle Fälle unser Vorschlag Nr. 2: „Kaffee-kochen mit dem Amiga“: Wer bis hier gnt angepaßt hat, ahnt sicher schon, wie das geht. An unsere Drähie kommt jetzt einfach die Heizspirale dran – fertig. Die Spirale besorgt Ihr Eneh am besten auf dem Schrott-platz, der ist überhaupt eine wahre Fndgrube für elek-trotechnische Steinzeitar-tikel. Mancher sagt sich viel-leicht „Naja, eine normale

Kaffeemaschine tut's doch genauso“ – das ist schon richtig, aber überlegt Eneh einmal das gesamte Spek-trum der Erweiterungsmög-lichkeiten unseres Modells: Wer geschickt ist, und sich das passende Programm schreibt, kann sich selbst ei-nen Service installieren, ne-



Textzeile: Pause – Kaffee ist fertig.

Se, ich glauhe, das waren vorläufig genug Anregun-gen. Die Anwendungsmög-lichkeiten sind natürlich un-begrenzt, mit dem nötigen Einsatz ließe sich anch ein komplettes Ochsengrillpro-grammentwickeln. Aber Ihr habt selbst bestimmt noch viel bessere Ideen, für hente wünsche ich Gnien Appell! nad – laßt nichts anbren-nen! (od)



ben dem das beste Wiener Kaffeehaus blaß aussieht. Wie wäre es zum Beispiel damit: Wenn Ihr während eines Spiels Lust auf Kaffee bekommt, tippt Ihr einfach kurz den Befehl *Kaffee-kochen* ein. Nach zehn Mi-nuten erklingt ein wohl tö-nender Gong, und auf dem Bildschirm erscheint die

Ja, das haben wir uns ge-dacht, daß Dich das interes-sieren wird...! Aber ge-schenkt gibt es tatsächlich etwas, versprochen ist schließlich versprochen. Nur was? Nnn, Geld haben wir leider selbst zu wenig, und ein Anto besitzt an-schließlich unser Verleger, der mag sich jedoch um kei-nen Preis davon trennen. Al-so schenken wir Dir das ein-zige, wovon wir ein bißchen abgeben können – näm-lich Raum im Heft. Und zwar für Deine private Kleinan-zeige. Wenn Du also etwas verkaufen, tansehen oder selbst verschenken möch-test, dann genügt eine Post-karte mit dem entsprechen-ten Text und dem Stichwort Kleinanzeige. Die Briefmar-ke mußt Du dann noch selbst zahlen (sorry!), der Rest kostet Dich keinen Pfennig!

Einzigste Einschränkung: An-zeigen mit dem Vermerk „postlagernd“ oder einer Postlagerkartennummer, so-



wie solche, die darauf schlie-ßen lassen, daß es sieb um den Verrieb von indizierten Programmen oder gar Rankkopen (Gott oh Gott!) handelt, werden nicht veröffentlicht. Wir bi-ten um Verständnis, aber Schnaps ist Schnaps, und Gesetz ist annmal Gesetz.

Zum Schluß nochmal alles ganz langsam, zum Mi-schreiben: Wer eine private Kleinanzeige in AMIGA JOKER veröffentlichen möchte, kann dies kostenlos tun. Einfach eine Postkarte (Schmierzettel tut's anch) mit dem Anzeigentext versehen und unter dem Stich-wort *Kleinanzeige* an fol-gende Adresse schicken:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Wir hoffen, Euch schon bald einen richtigen, kleinen Amiga-Markt bieten zu können. Also, mitmachen!!!

Der Titel läßt sofort die angenehmsten Erinnerungen auferstehen: ah, die gute alte Zeit, als „Marble Madness“ noch ein Renner war... Das neue Geschicklichkeitsspiel des deutschen Sphinx-Labels erinnert in der Praxis jedoch eher an den Oldie „Space Baller“.

Eine blaue Marmel muß sicher über frei im All schwebende schmale Ebenen dirigiert werden. Der Weg ist mit allerlei Symbolen besetzt, die neben verschiedenen unschönen Auswirkungen auch das Punkte- oder Finanzkonto anstrecken können. Trifft man ein bestimmtes Symbol, so kann zwischen unterschiedlichen Möglichkeiten gewählt werden, wie das zusammengekaupte Geld angelegt werden soll. Für 95 Dollar geht's in den nächsten der insgesamt fünf Level, ab fünf Dollar kann man den Punktestand nach oben aufstocken.

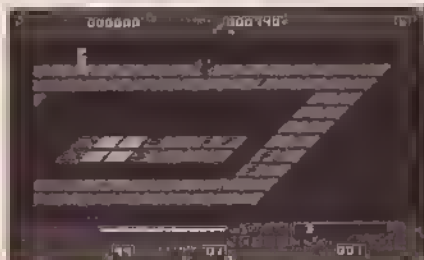
Magie Marble kann mit sehr anspruchsvoller Grafik aufwarten, auch der verwendete Sound paßt ausgezeichnet zum Spiel und wirkt niemals störend. Einzig die Joystick-abfrage ist nicht zu 100 Prozent befriedigend, aber wer etwas Zeit und Übung investiert, wird schon bald zum gewiefen Meister-Marmel.

Hier kommt der Trainingsmodus gerade recht; besonders da das dünne (mehrsprachige) Anleitungsheftchen nicht allzu ansehnlich reich ist. Fazit: Ein feines Geschicklichkeitsspiel, das zwar nicht zu den harten Amiga Drogen gehört, aber durchaus Sucht-Qualität hat. (u)

Grafik: 68%
Sound: 72%
Handhabung: 64%
Motivation: 76%
Gesamt: 70%
Variabel
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Sphinx Software
Bezug: Kuppe
Computertechnik
Burgweg 52 A
4600 Dortmund I
Tel.: 02 31 / 81 83 25-27

Spezialität: Einige Zusatzfunktionen (z.B. Steine setzen, um Brücken zu bauen) werden über die Tastatur gesteuert. Als Zugabe enthält die Schachtel eine blaue Glasmarmel.

MAGIC



MARBLE

3,5" 2DD NN - Staffelpreise

2DD N Name Datum Price Verp. K. 1
Konten in Aufklebern, Error Free 35, 1000 Stück
Verpackungsb. helfen & Kunden (auch 525
Akk. gel)

St.	19,-	20 St.	3,-	50 St.	64,-
100 St.	195,-	200 St.	312,-	500 St.	770,-

ab 1000 Stück nur noch 1490,-

PS: Wir führen auch Größen für Amiga-Software (z.B. 10,- Disketten) so dem Software-Schwarm! Ver. in UPS o. Post-Nachnahme und Vorkasse Vorabschlusscheck 17. Gesamtliste gegen 2 Briefmarken bei Post-Verrechnung

AMS-Amiga Hard- & Software-Vertriebs GmbH
Ladenverkauf - Ver. und Schillinggasse 35
Postfach 00240 6390 Friedberg
Tel. 060 72 61950
IM 1 13036 14 10 10 S 9 1

ESCAPE FROM DRILL

GILBERT

Zu diesem Zweck häpft, rennt oder schwimmt Gilbert durch eine mittelmäßige Grafik, die offensichtlich Städte, Wästen, Meere und modrige Sümpfe darstellen soll. Dies alles geschieht zu den Klängen eines monotonen Sounds, der auf die Dauer das Nervenkostüm dermaßen strapaziert, daß der Griff zum Regler schon vorprogrammiert ist. Der wackere Gilbert (ein Außenstehender von eisenener Häbllichkeit) besitzt als einzige Waffe die Fähigkeit, grüne Schleimkugeln zu speuen, um damit seine vielfältigen Gegner zu eliminieren. Kommt Gilbert auf seiner Reise an einem Spielautomaten vorbei, so hat er die Möglichkeit, sich ein paar schlaue Ratschläge für seine weitere Suche zu ergattern. Natürlich nur, falls er gewinnt. Verliert er, wird eine Stunde vom Zeitlimit abgezogen. Handlung, Grafik und Spielwitz dieses Action-Adventures sind zu gleichen Teilen kaum vorhanden,

weshalb jedes weitere Wort zu diesem Spielchen eine groben Platzverschwendung gleichkommt. Wer das Game trotz unserer warnenden Worte kauft, ist selber schuld - wer's schon hat, hat Pech gehabt. (ur)

Grafik: 35%
Sound: 32%
Handhabung: 46%
Motivation: 39%
Gesamt: 38%
Für Anfänger
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Enigma
Variations
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Scheitel 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Das Programm kommt großspurig auf zwei Disketten daher, von denen eine nur für die Loadingscreens gebraucht wird. Tatsächlich ist die auch das Beste am Ganzen...



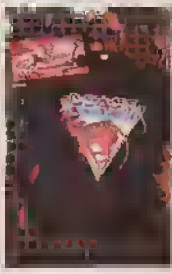
Gilbert, ein grünes schleimiges Etwas hat 24 Stunden Zeit, fünf Teile seines Raumschiffs zu finden, die er benötigt, um vom Planeten Drill zu entkommen.

AMIGA
Jahresarchiv

SHADOW OF THE

Der Spaß fängt hier schon beim Auspacken an: Die überdimensionierte Box mit dem wunderschönen Cover fördert neben der zwei Spieldisketten und dem englischen Anleitungshäftehen ein T-Shirt zutage, in dem man sich durchaus schmecken kann. Kannst ist die Standardkette im Schacht, geht das Vergnügen weiter: Allerfeinster Sound von David Whittaker (ziemlich angestrichelt, ungezwungen psychodelisch...) unterteilt die obligatorischen zwei Titelscreens. Dadurch heißt's Diskette wechseln - eventuell vorhandene Zusatzlaufwerke erkennen das Programm nicht an.

An dieser Stelle knix dir Vorgeschichte: Vor langer Zeit entführten die „Piraten der Brüste“ einen Knaben, führten ihn mit allerlei Zaubermixturen und setzten



Grafik:	92%
Sound:	93%
Handhabung:	89%
Motivation:	86%
Gesamt:	90%
Für Anfänger:	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Reflections	
Psychosis	
Bezug: Computershop	
Gamesworld	
Landsberger Str. 135	
8000 München 2	
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63	

Spezialität: Zwischen den Levels verknüpfen stimmungsvolle Bilder die lange Wartezeit. Leider verfügt das Game weder über eine Highscoretabelle noch über eine Prozentanzeige. Kein Zwei-Spieler-Modus vorhanden.

Der britische Nobel-Label „Psychosis“ holt zum großen Paukenschlag aus: In 350 Screens warten 132 verschiedene Monster darauf, eins auf die Birne zu bekommen!

Der Amiga-Joker meint „Shadow of the Beast zeigt eindrucksvoll, was der Amiga wirklich kann!“

das Kind jahrelang unter Hypnose. Als der Jüngling endlich geschnalltharte, was da so abließ (sein Blick in den Spiegel sollte genügen: der Kerl sieht aus wie ein Ziegenbock!), war er verständlicherweise ziemlich sauer... Der Spieler darf nun die gestochte Geiß durch 13 Level zur wohlverdienten Rache führen. Götter hat sich auch bei Psychosis zwischenzeitlich eine verknüpfte Joystick-Steuerung durchgedacht. Es reicht zwar nur ein Minimum



Shadow of the Beast: 132 verschiedene Gegner!

an. Schlagen (links/rechts und oben/unten) zur Verfügung, jedoch tut das ausnahmsweise den Vergüggen keinen Abbruch. Die Wanderausgang durch die besonders liebevoll gestalteten Screens geht zum Angen- und Ohrenschnaus: Stimmungsvolle Bilder ruhen in Pusteltonen (128 Farben!) und ständig wechselnde Melodien lassen niemals Langeweile aufkommen. Aber der Clon kommt noch: Shadow

of the Beast kann mit dem besten Scrolling aufwarten, das der Amiga je gesehen hat. Mit 50 Bildern pro Sekunde erreicht das Game echte Arcade-Qualität! Nur die Animation hat offensichtlich unter dem Aufwand, der beim (komplett rückfreien!) Scrolling in mehreren Ebenen betrieben wurde, etwas gelitten - das eigene Spiel bewegt sich eckig, die Gegner so gut wie gar nicht.

Das Gameplay gibt sich etwas hausbacken: Man läuft durch die Gegend, es klettert Leitern, findet Potions (die nützlich sein genauso ans wie die ekligen, da hilft nur ein gutes Gedächtnis), Waffeln, oder Schlüssel zu geheimen Levels und verknüpft massenweise Monster. 12 Feindberührungen kaun der Beak einstecken, ehe er das Zeiliche segert. Dennoch: Die perfekte Inszenierung bringt's einfach!

Mit Shadow of the Beast haben sich Martin Edmundson und Paul Howarth, die auch schon Bullistix programmiert haben, selbst ein Denkmal gesetzt. Allerdings haben die beiden angedroht, in Zukunft auf Konsolen umzusiedeln, sollte die Suche mit den Raubkopien auf den 16-Bitern kein Ende nehmen. Das wäre ein herber Verlust, denn „Beast“ ist eines der ganz wenigen Spiele, die den Amiga wirklich bis in die Grenzen ausreizt! (ml)





Man fühlt sich gleich zuhause: Djel's Schreibfisch ist genauso chaotisch wie der eigene!

Spezialitäten: Eingedeutetes Grafikadventure mit Animations-Sequenzen. Unzureichende Anleitung und lästige Farbcodeabfrage.



Der Amiga-Loker meint:
„Legend of Djel bietet eine Menge Adventure-Spaß – und alles auf Deutsch!“



Legend of Djel
Grafik: 79%
Sound: 74%
Handhabung: 66%
Motivation: 73%
Gesamt: 73%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,- DM
Hersteller: Tomahawk
Berg: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel. 0 69 / 70 60 50

Wer wagt es – Rittersmann oder Knapp ... ? Natürlich keiner von beiden, denn im neuesten Abenteuerspiel des französischen „Tomahawk“-Labels sind einmal mehr deine überragenden Fähigkeiten als „Ritter der Maus“ gefordert.

Diesmal schlüpfst du in die Rolle von Djel, einem jugendlichen Magier mit beachtlichen Fähigkeiten. Drei Aufgaben gilt es zu lösen: Du sollst die verschwundene Tochter von Azoulisse wiederfinden, in die du ohnehin verknallt bist, du mußt Gevatter Kal'ne Masse Kohle raubschleichen, und schließlich darfst du dem Bleichgesicht Theros einen Heiltrank mixen. Ihmint er nicht mehr aussieht wie ein Zombie. Zum Dank stellt dir jeder eine Statue auf den Schreibtisch, die beim Anklieken herrlich animiert wird (wirklich sehenswert!). Genau diese Statuen, sowie ein Fingerring deines Vaters (ein gehörnter Adler – wie geschehenakavill!) sind es, die dir per Mausclick die Reise durch die Fantasy-Welt erlauben.

Das geflügelte Unier spuckt nämlich einen „Reiseprospekt“ an die Wand, der sämtliche Locations anzeigt, die im Moment zur Verfügung stehen. Munehmal ist die Auswahl etwas aufregend, du gehst's dann eben mit den Statuen weiter. Da dein Gedächtnis anscheinend etwas schwach auf der Brust ist (weniger saufen, gell!), hilfst du hier

das Hirn eines Drachen wieder auf die Sprünge, das dir vorsorglich auf deinem Schreibtisch aufbewahrt. Es ist quasi das Nachschlagewerk deiner Besitztümer. Zwei Dinge sind noch von essentieller Wichtigkeit: Zum einen die Keize – jedes Klicken mit der Maus verbraucht Energie (außer in deiner Behausung) und erzeugt einen Ton unterschiedlicher Höhe. Klingt's hohl wie aus dem Keller, so sind deine magischen Fähigkeiten und, falls du keine weitere Keize mehr im Rucksack hast, auch dein Leben erschöpft. Zum anderen die Fledermause und Bleibblumen, die es zu fangen bzw. finden gilt. Würst du diese in den „großen Alambie“, so spielt er zehn Goldstücke ins Säckel. Ein „Uhuu Uhuu“ der Eule über der Tür kündigt übrigens Besuch an, und auch ein gelegentlicher Blick zum Fenster ist empfehlenswert...

Die grafische Gestaltung der meisten Screens ist durchwegs gelungen und hebt sich wohltuend vom üblichen Adventure-Einerlei ab. Auch der Sound, und hier besonders die witzige Titelmelodie, trägt zum atmosphä-

risch dichteten Abenteuer-Spaß bei. Überall gilt es, die Gegend zu erkunden und Rätsel zu lösen, um sich so langsam weiter vorzuarbeiten. Dabei wird man immer wieder durch animierte Leckerbissen überrascht. So auch bei der Kampfsequenz, in der du, in einen Drachen verwandelt, den Gegner zu bezwingen versuchst. Weniger schön ist, daß der Bildschirm-aufbau teilweise recht lange dauert, und das Einfangen der Fledermause ausgesprochen mühselig ist. Die absolut lahme Schlußfolge macht das Unterfangen zum reinen Glücksspiel. Dann läßt sich der Spielstand zwar anhalten, aber nicht abspeichern. Das ist wohl gewollt, aber ganz schön fies, zumal die Kampfsequenzen keineswegs einfach sind. Hier hilft vielleicht eine(r) Fremd(in), der/die die Steuerung des zweiten Drachen übernimmt. Die kleinen Mängel sollten jedoch den Spielspaß an diesem kompletten eingedeutschen Adventure nicht entscheidend schmälern. „Legend of Djel“ bietet auf jeden Fall einige Stunden stimmungsvolles Rätsellösen! (wh)

hier sollten sie eigentlich stehen - die Leserbriefe mit Eurer Kritik, Eurem Lob und was Euch sonst noch so alles einfällt. Da dies aber nun einmal die erste Nummer ist, ist's leider Essig damit. Andererseits:

eine leere Seite mitten im Heft sieht ja auch nicht gerade so toll aus. Was also tun? Pflügg, wie wir stud, ist uns jedoch schon nach wenigen Stunden intensiver Nachdenkens etwas eingefallen! Hier also die Lösung des Problems:

Damit auch der Schreibfaulste unter Euch sieht, wie kinderleicht so etwas geht, haben wir uns hingesetzt und ganz einfach selbst zwei „Musterbriefe“ verfaßt. Sollten sie Euch nicht gefallen - null Problemot EURE

MAILBOX

Meinung würde uns ohnehin viel mehr interessieren als unser eigenes Geschreibsel...

Hallo Leute!

Also endlich, Euer „Amiga-Joker“ ist ein Riesenerfolg! Ein Magazin, wie es schon lange gefehlt hat! Und dann all die tollen Ideen: Besonders die vielen Preisausgaben sind wirklich toll!

Ich als Leser habe die „Gut-Seite“, denn gerade die gefällt mir besonders gut. Eine Spiel-Tipps sind nicht nur aktuell und informativ, sondern auch besonders spannend zu lesen.

Und daß Ihr eine eigene Seite für Beispiels ohne Complains haltet, ist endlich etwas ganz Neues. Ich könnte mir vorstellen, daß eine Einfälle bei vielen Amigafans sehr gut ankommen würden. Schon alleine wegen: „Amiga-Joker“ ist ein wirklich gelungenes Heft! Ich habe Euch danken!

Ein zufriedener Sammler

Waaas, zuviel Lobhudelei? So schreibt doch kein vernünftiger Mensch einen Leserbrief, meint Ihr? Bitte sehr, es geht auch anders. Schließlich haben wir ja zwei Briefe versprochen...

Hallo LEUTE!



Also endlich: Euer „Amiga-Joker“ ist ein Riesenerfolg! Ein Magazin, wie es schon lange gefehlt hat! Und dann all die tollen Ideen: Besonders die vielen Preisausgaben sind wirklich toll!

Ich als Leser habe die „Gut-Seite“, denn gerade die gefällt mir besonders gut. Eine Spiel-Tipps sind nicht nur aktuell und informativ, sondern auch besonders spannend zu lesen.

Und daß Ihr eine eigene Seite für Beispiels ohne Complains haltet, ist endlich etwas ganz Neues. Ich könnte mir vorstellen, daß eine Einfälle bei vielen Amigafans sehr gut ankommen würden. Schon alleine wegen: „Amiga-Joker“ ist ein wirklich gelungenes Heft! Ich habe Euch danken!

Ein zufriedener Sammler



Wie immer gilt: Wer's zu ernst nimmt, ist selber schuld! Trotzdem: wenn Ihr mehr zu Brief Nummer eins tendiert, dann nichts wie ran aus Schreibgerät. Gefällt Euch allerdings der zweite Brief besser, dann dürft Ihr Euch ruhig noch ein bißchen Zeit lassen...

Know How bedeutet bekanntlich „gewußt wie“, und genau darum geht's auch auf den folgenden Seiten. Hier findet Ihr Monat für Monat massenweise Tips, Tricks, Cheat-Modes und Lösungen zu aktuellen Amiga-Games. Also, Verzweiflung, zerraupte Haare und Beruhigungstabletten sind ab heute Schnee von gestern! Ab sofort heißt es: „Nicht verzagen, JOKER fragen!“

Komplettlösung: Deja Vu II

Besten Dank an die Firma Bestway für die tolle Komplettlösung zu dem schwierigen Icon-Adventure. Da der Platz leider begrenzt ist, und wir Euch neben dieser Lösung noch einige Tips zu anderen Spielen bieten wollen, haben wir den Deja Vu II-Artikel auf zwei Teile gesplittet. Hier also der Anfang, wie die Geschichte endet, erfahrt Ihr nächsten Monat.

Am Spielbeginn befinden wir uns im Badezimmer. Die Hose muß man mitnehmen und anziehen, dann gehen wir ins nächste Zimmer, nehmen den Fahrplan vom Schrank und das Papier ans dem Eimer. Weiter geht's durch den Flur ins Casino (geradeaus und dann links). Für 10 \$ ans deiner Brieftasche in der Hose bekommst du von der Frau an der Kasse zwei Chips, danach gehst du nach links, bis du Rndy Kowalski findest (examine Namensschildchen). Nachdem du Rndy den Zeitungsanschnitt vom Boxen gezeigt hast, kannst du gewinnen! Du setzt 10 \$, sobald du 40 \$ gewonnen hast, nimmst du 20 \$ weg und spielst mit dem Rest weiter, bis Rndy anstoßen muß. Mit den gewonnenen Chips gehst du zur Kasse und wechselst sie. Jetzt muß man wieder raus auf die Straße und nach rechts zum Bahnhof. Im Bahnhof wenden wir uns nach rechts zum Gepäckschalter. Dort rechts oben an der Wand steht, auf welchem Gleis der Zug nach Chicago abfährt. Die Bahnsteige wechseln je nach Zeitpunkt. Im Zug bezahlt man dem Schaffner 20 \$. In Chicago angekommen gibt man dem Blinden in der Bahnhofshalle ein

Geldsäckel und nimmst eine Zeitung. Nun verläßt man die Bahnhofshalle, steigt in das Taxi und zeigt Gabby den Fahrschein.

Wenn du angekommen bist, gehe ins Haus und schleiche mit dem Schlüssel ans deiner Hose das mittlere Zimmer an. Dort finden wir allerlei nützliche Dinge: Wir nehmen also die Taschenlampe mit, sowie das Geld, den Revolver aus der Jacke und die Patronen, das Taschenmesser und die beiden Schlüssel ans dem Koffer. Nun gehen wir wieder zum Taxi zurück und zeigen Gabby den Zeitungsanschnitt, in dem Joos Bar erwähnt wird.

Vor Joos Bar muß man links in die Seitenstraße gehen und die Feuerleiter hochklettern. Mit „Operate an Holzbohrer“ gelangt man hinein. Jetzt heißt es, das Telefon öffnen und den Schlüssel mitnehmen, dann kann man wieder hinunterklettern und weiter in die Seitenstraße hingehen. Die Tür, die dort ansieht, öffnen wir mit dem Taschenmesser. In dem dunklen Zimmer schalten wir die Taschenlampe an, gehen geradeaus in die Bar und in den Keller hinunter. Hier muß du das Regal zur Seite bewegen (operate Flasche, Mitte rechts im Regal) und nach links in den Spielsaal gehen.

Jetzt kannst du mit dem Schlüssel aus dem Telefon den rechten einarmigen Banditen öffnen und die Karte und das Buch herausnehmen.

Das war's für diesmal von Deja Vu II, den Rest erfahrt Ihr demnächst in diesem Theater...



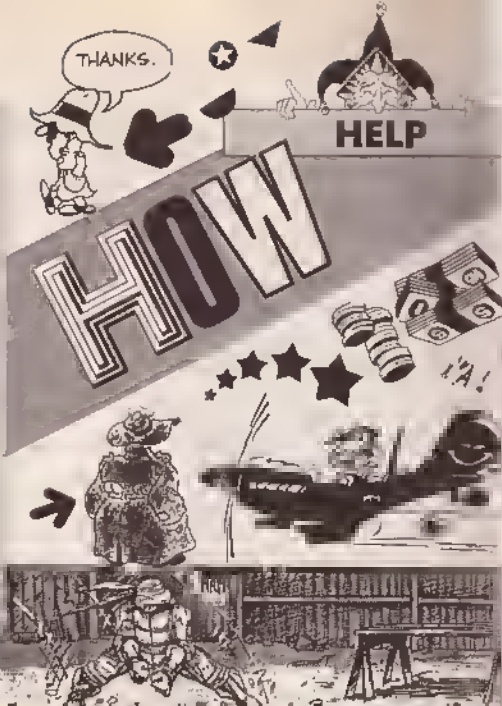
Tips & Tricks

Wer sich bei **SIM-City** ein volles Staatsäckel ergaunern möchte, geht so vor: Zunächst die Steuer rate auf 0 Prozent setzen - jetzt siedeln sich jede Menge neue Firmen und Bürger in der Stadt an. Im November die Steuer wieder auf satte 20 Prozent aufknallen. Im Januar lauchet der Klingelbeutel, und es ist Zeit, die Steuer rate wieder auf 0 zurückzuschrauben. Wichtig: Den Termin im Spätherbst auf keinen Fall verpassen, sicherheitshalber zwischenspeichern!

Piloten, denen in **Falcon** während eines heißen Luftkampfes die Munition ausgegangen ist, müssen nicht verzweifeln: X, Shift und Control drücken - schon hat man acht Sidewinder-Raketen, ein volles Magazin und

der Asterburner läuft auch auf vollen Touren! Ob's bei der Mission Disk auch funktioniert? Ein Versuch hat noch nie geschadet! Wei in Vigilante Schwierigkeiten hat, Madonna zu befeigen, wi d sich über folgenden Cheat freuen: Während der Highscoreliste muß man „Green Crystal“ eingeben. Ab jetzt genügt ein Druck auf F1 während des Spiels, und man erhält ein Extra-Leben. Mit F8 geht's ab in den nächsten Level!

Zum Schluß noch einige Level-Paßwörter für die Taffel: Spherical. Im Ein-Spieler-Modus: Radagast, Yarmak, Orclayen, Skyline und Mugal. Im Zwei-Spieler-Modus: Ghanima, Glep, Mounblade, Judawin und Gmbachachmi!

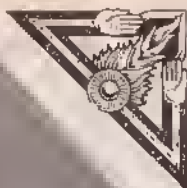


ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

10000 Meilen unter dem Meer	I	A	Darkport Macao	I	A	Lorking Horror	I	A	Overkill II	I	A
Ace 2	-	-	Ellis	-	-	Mathematics Row	-	-	1st Battle of Britain	-	-
Adventure 3D (Zelda I)	-	-	Esary I Mio Al Ventura	-	-	Maile Marlowe	-	-	1st Star Wars	-	-
Adventure 3D (Zelda II)	-	-	Esary II Mio Al Ventura	-	-	Mars Saga	-	-	Nebel	-	-
Adventure 3D (Zelda III)	-	-	Esary III Mio Al Ventura	-	-	Melvin	-	-	Nightmare	-	-
Adventure 3D (Zelda IV)	-	-	Esary IV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 2	-	-	Onslaught (Frisch)	-	-
Adventure 3D (Zelda V)	-	-	Esary V Mio Al Ventura	-	-	Melvin 3	-	-	San Vianon from Space	-	-
Adventure 3D (Zelda VI)	-	-	Esary VI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 4	-	-	Shadowgate	-	-
Adventure 3D (Zelda VII)	-	-	Esary VII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 5	-	-	Shogun	-	-
Adventure 3D (Zelda VIII)	-	-	Esary VIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 6	-	-	Shogun 2	-	-
Adventure 3D (Zelda IX)	-	-	Esary IX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 7	-	-	Shogun 3	-	-
Adventure 3D (Zelda X)	-	-	Esary X Mio Al Ventura	-	-	Melvin 8	-	-	Shogun 4	-	-
Adventure 3D (Zelda XI)	-	-	Esary XI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 9	-	-	Shogun 5	-	-
Adventure 3D (Zelda XII)	-	-	Esary XII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 10	-	-	Shogun 6	-	-
Adventure 3D (Zelda XIII)	-	-	Esary XIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 11	-	-	Shogun 7	-	-
Adventure 3D (Zelda XIV)	-	-	Esary XIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 12	-	-	Shogun 8	-	-
Adventure 3D (Zelda XV)	-	-	Esary XV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 13	-	-	Shogun 9	-	-
Adventure 3D (Zelda XVI)	-	-	Esary XVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 14	-	-	Shogun 10	-	-
Adventure 3D (Zelda XVII)	-	-	Esary XVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 15	-	-	Shogun 11	-	-
Adventure 3D (Zelda XVIII)	-	-	Esary XVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 16	-	-	Shogun 12	-	-
Adventure 3D (Zelda XIX)	-	-	Esary XIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 17	-	-	Shogun 13	-	-
Adventure 3D (Zelda XX)	-	-	Esary XX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 18	-	-	Shogun 14	-	-
Adventure 3D (Zelda XXI)	-	-	Esary XXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 19	-	-	Shogun 15	-	-
Adventure 3D (Zelda XXII)	-	-	Esary XXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 20	-	-	Shogun 16	-	-
Adventure 3D (Zelda XXIII)	-	-	Esary XXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 21	-	-	Shogun 17	-	-
Adventure 3D (Zelda XXIV)	-	-	Esary XXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 22	-	-	Shogun 18	-	-
Adventure 3D (Zelda XXV)	-	-	Esary XXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 23	-	-	Shogun 19	-	-
Adventure 3D (Zelda XXVI)	-	-	Esary XXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 24	-	-	Shogun 20	-	-
Adventure 3D (Zelda XXVII)	-	-	Esary XXVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 25	-	-	Shogun 21	-	-
Adventure 3D (Zelda XXVIII)	-	-	Esary XXVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 26	-	-	Shogun 22	-	-
Adventure 3D (Zelda XXIX)	-	-	Esary XXIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 27	-	-	Shogun 23	-	-
Adventure 3D (Zelda XXX)	-	-	Esary XXX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 28	-	-	Shogun 24	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXI)	-	-	Esary XXXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 29	-	-	Shogun 25	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXII)	-	-	Esary XXXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 30	-	-	Shogun 26	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXIII)	-	-	Esary XXXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 31	-	-	Shogun 27	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXIV)	-	-	Esary XXXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 32	-	-	Shogun 28	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXV)	-	-	Esary XXXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 33	-	-	Shogun 29	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXVI)	-	-	Esary XXXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 34	-	-	Shogun 30	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXVII)	-	-	Esary XXXVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 35	-	-	Shogun 31	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXVIII)	-	-	Esary XXXVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 36	-	-	Shogun 32	-	-
Adventure 3D (Zelda XXXIX)	-	-	Esary XXXIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 37	-	-	Shogun 33	-	-
Adventure 3D (Zelda XL)	-	-	Esary XL Mio Al Ventura	-	-	Melvin 38	-	-	Shogun 34	-	-
Adventure 3D (Zelda XLI)	-	-	Esary XLI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 39	-	-	Shogun 35	-	-
Adventure 3D (Zelda XLII)	-	-	Esary XLII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 40	-	-	Shogun 36	-	-
Adventure 3D (Zelda XLIII)	-	-	Esary XLIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 41	-	-	Shogun 37	-	-
Adventure 3D (Zelda XLIV)	-	-	Esary XLIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 42	-	-	Shogun 38	-	-
Adventure 3D (Zelda XLV)	-	-	Esary XLV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 43	-	-	Shogun 39	-	-
Adventure 3D (Zelda XLVI)	-	-	Esary XLVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 44	-	-	Shogun 40	-	-
Adventure 3D (Zelda XLVII)	-	-	Esary XLVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 45	-	-	Shogun 41	-	-
Adventure 3D (Zelda XLVIII)	-	-	Esary XLVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 46	-	-	Shogun 42	-	-
Adventure 3D (Zelda XLIX)	-	-	Esary XLIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 47	-	-	Shogun 43	-	-
Adventure 3D (Zelda L)	-	-	Esary L Mio Al Ventura	-	-	Melvin 48	-	-	Shogun 44	-	-
Adventure 3D (Zelda LI)	-	-	Esary LI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 49	-	-	Shogun 45	-	-
Adventure 3D (Zelda LII)	-	-	Esary LII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 50	-	-	Shogun 46	-	-
Adventure 3D (Zelda LIII)	-	-	Esary LIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 51	-	-	Shogun 47	-	-
Adventure 3D (Zelda LIV)	-	-	Esary LIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 52	-	-	Shogun 48	-	-
Adventure 3D (Zelda LV)	-	-	Esary LV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 53	-	-	Shogun 49	-	-
Adventure 3D (Zelda LVI)	-	-	Esary LVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 54	-	-	Shogun 50	-	-
Adventure 3D (Zelda LVII)	-	-	Esary LVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 55	-	-	Shogun 51	-	-
Adventure 3D (Zelda LVIII)	-	-	Esary LVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 56	-	-	Shogun 52	-	-
Adventure 3D (Zelda LVIX)	-	-	Esary LVIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 57	-	-	Shogun 53	-	-
Adventure 3D (Zelda LX)	-	-	Esary LX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 58	-	-	Shogun 54	-	-
Adventure 3D (Zelda LXI)	-	-	Esary LXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 59	-	-	Shogun 55	-	-
Adventure 3D (Zelda LXII)	-	-	Esary LXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 60	-	-	Shogun 56	-	-
Adventure 3D (Zelda LXIII)	-	-	Esary LXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 61	-	-	Shogun 57	-	-
Adventure 3D (Zelda LXIV)	-	-	Esary LXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 62	-	-	Shogun 58	-	-
Adventure 3D (Zelda LXV)	-	-	Esary LXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 63	-	-	Shogun 59	-	-
Adventure 3D (Zelda LXVI)	-	-	Esary LXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 64	-	-	Shogun 60	-	-
Adventure 3D (Zelda LXVII)	-	-	Esary LXVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 65	-	-	Shogun 61	-	-
Adventure 3D (Zelda LXVIII)	-	-	Esary LXVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 66	-	-	Shogun 62	-	-
Adventure 3D (Zelda LXIX)	-	-	Esary LXIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 67	-	-	Shogun 63	-	-
Adventure 3D (Zelda LXX)	-	-	Esary LXX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 68	-	-	Shogun 64	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXI)	-	-	Esary LXXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 69	-	-	Shogun 65	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXII)	-	-	Esary LXXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 70	-	-	Shogun 66	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXIII)	-	-	Esary LXXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 71	-	-	Shogun 67	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXIV)	-	-	Esary LXXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 72	-	-	Shogun 68	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXV)	-	-	Esary LXXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 73	-	-	Shogun 69	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXVI)	-	-	Esary LXXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 74	-	-	Shogun 70	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXVII)	-	-	Esary LXXVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 75	-	-	Shogun 71	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXVIII)	-	-	Esary LXXVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 76	-	-	Shogun 72	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXIX)	-	-	Esary LXXIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 77	-	-	Shogun 73	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXX)	-	-	Esary LXXX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 78	-	-	Shogun 74	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXI)	-	-	Esary LXXXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 79	-	-	Shogun 75	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXII)	-	-	Esary LXXXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 80	-	-	Shogun 76	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXIII)	-	-	Esary LXXXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 81	-	-	Shogun 77	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXIV)	-	-	Esary LXXXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 82	-	-	Shogun 78	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXV)	-	-	Esary LXXXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 83	-	-	Shogun 79	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXVI)	-	-	Esary LXXXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 84	-	-	Shogun 80	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXVII)	-	-	Esary LXXXVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 85	-	-	Shogun 81	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXVIII)	-	-	Esary LXXXVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 86	-	-	Shogun 82	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXIX)	-	-	Esary LXXXIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 87	-	-	Shogun 83	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXX)	-	-	Esary LXXXX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 88	-	-	Shogun 84	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXI)	-	-	Esary LXXXXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 89	-	-	Shogun 85	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXII)	-	-	Esary LXXXXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 90	-	-	Shogun 86	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXIII)	-	-	Esary LXXXXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 91	-	-	Shogun 87	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXIV)	-	-	Esary LXXXXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 92	-	-	Shogun 88	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXV)	-	-	Esary LXXXXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 93	-	-	Shogun 89	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXVI)	-	-	Esary LXXXXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 94	-	-	Shogun 90	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXVII)	-	-	Esary LXXXXVII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 95	-	-	Shogun 91	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXVIII)	-	-	Esary LXXXXVIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 96	-	-	Shogun 92	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXIX)	-	-	Esary LXXXXIX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 97	-	-	Shogun 93	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXX)	-	-	Esary LXXXXX Mio Al Ventura	-	-	Melvin 98	-	-	Shogun 94	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXXI)	-	-	Esary LXXXXXI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 99	-	-	Shogun 95	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXXII)	-	-	Esary LXXXXXII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 100	-	-	Shogun 96	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXXIII)	-	-	Esary LXXXXXIII Mio Al Ventura	-	-	Melvin 101	-	-	Shogun 97	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXXIV)	-	-	Esary LXXXXXIV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 102	-	-	Shogun 98	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXXV)	-	-	Esary LXXXXXV Mio Al Ventura	-	-	Melvin 103	-	-	Shogun 99	-	-
Adventure 3D (Zelda LXXXXXVI)	-	-	Esary LXXXXXVI Mio Al Ventura	-	-	Melvin 104	-	-	Shogun 100	-	-

MAN SPRICHT DEUTSCH!

Power 田田 Edition	88 00	Whisper	
	88 00	Heart	
Management	54,00	Infantry Force III (Lithuania)	
Warrior	79 00	Infantry Force IV (Japan)	
Warrior	88 00	Kingship III (England)	
	79 00	Lords III The Final Book	
Book War	79 00	Middle-earth Escape	
	79 00	Point of Resistance	
Warrior Master Zenith	88 00	Rebel: 100 Year Stars	
Warrior II	84,00	Shooting Stars	
	88 00	Shooting Stars II	
	88 00	Ultimate 100 Year Stars	
Warrior	79 00	200 Year Stars	



R G G

Karten zu: Bloodwych

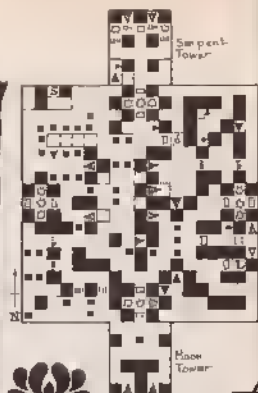
Die starken Karten zu dem aktuellen Rollenspiel (Test in diesem Heft) hat uns Andreas Schildbach aus Starnberg geschickt, die tolle grafische Aufmachung geht auf das Konto von Frank Matzke aus Egelsbach.

Klare Sache, für ein so umfangreiches Game wie Bloodwych kann man nicht alle Karten auf einmal drucken! Deshalb gibt es die Dinge auf Raten; für diesmal müßt ihr mit den ersten Geschossen vorlieb nehmen. Im nächsten Heft geht es dann mit den Towers weiter.

Bloodwych

- [] HOLZWAND
- [■] STEINWAND
- [] 1 DR. IN HOLZWAND (EVTL. NUR MIT "BAMMONKEY")
- [] TOR IN STEINWAND (EVTL. NUR MIT "SP52 KEY")
- [] SIDER (GEM. DR. IN)
- [■] SKULE
- [] TREPPE (NACH UNTEN)
- [] FOCK IN DECKE
- [] LÖCH IN BODEN
- [] SCHALTER
- [] AUSLÖSE-FELD (EVTL. WAND AUF FOCKWEG VERSTÖRT - NICHT IMMER SCHTAR)
- [] JHOP
- [■] TELEPORT-KNOPF (MIT "GEM." RICHTBAR)
- [] VERSCHEINDE WAND (SCHALTER FÄHIGKEIT)
- [] VERSCHEINDE SKULE (SICHE OBEN)
- [] WILDERBELEBUNGSSCHWACH
- [■] WICHTIGER SCHLÜSSEL
- [] DREH/UMKEHR-BELDER

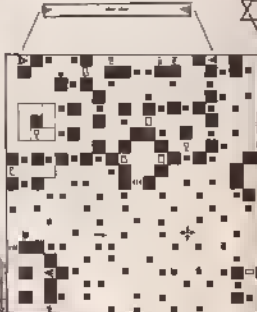
GRAPHIC ADAPTION © G. THWAT



- OBERES GESCHOSS -

E

- 3. UNTERGESCHOSS -



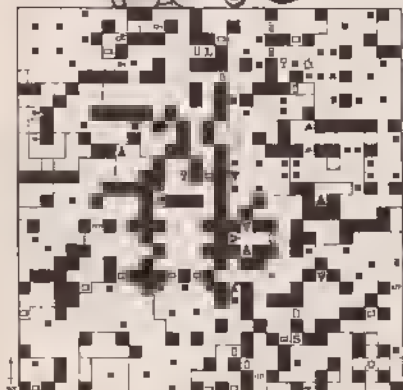
- 2. UNTERGESCHOSS -

K

In eigener Sache:

Sieher wollt ihr alle, daß unsere Know How-Seiten immer so aktuell wie nur möglich sind! Da müßt ihr aber auch mitanpacken!! Schickt uns Eure Tips, Tricks, Cheats oder Karten, und Bargeld lacht! Für jeden veröffentlichten Kurztipp gibt es DM 20,-, Komplettlösungen und Karten schlagen (je nach Umfang) mit DM 50,- bis DM 100,- zu Buche.

Joker Verlag
Kennwort: Know How
Untere Parkstraße 67
D-80113 Haar



- ERDGESCHOSS -



- 1. UNTERGESCHOSS -

HALLO MÄDELS!

Da haben wir es also tatsächlich geschafft - eine ganze Seite nur für uns! Wer hätte das gedacht, daß man uns auch einmal zu Wort kommen läßt?

Mal im Ernst: Eine Seite ist zwar nicht viel, aber besser als gar nichts! Und damit ihr auch wirklich alle fleißig schreibt (denn schließlich ist es ja *Eure* Seite und nicht meine), gibt es - haltet Euch fest - wunder schöne Ohringer zu gewinnen, echt Gold, natürlich nur vom Feinsten. Also Mädels, zeigt uns in Euch steckt, es soll nicht lange heißen, wir Frauen können nur kochen, nein, wir können auch schreiben, und wir können mit dem Amiga umgehen, auch wenn das die Jungs nie so recht glauben wollen.

Erst letzens hat man mir und wieder deutlich bewiesen, daß es höchste Zeit ist, etwas gegen diese Vorurteile unserer bessern (oder schlechteren?) Hälfte zu unternehmen. Wir Frauen werden ja nirgends ernstgenommen, kaum daß es sich mal um Technik oder Elektronik handelt. Sogar im Fachhandel wird man (französisch) belächelt, dabei sollte man annehmen, daß weibliche Wesen gerade dort besonders zuvorkommend behandelt werden. Dem ist aber ganz und gar nicht so, im Gegenteil, dort komme ich nämlich gerade her, und was ich da erlebt habe, hat mich so geärgert, daß ich es Euch hier sofort erzählen möchte:

Ich wollte mir nämlich eine Speichererweiterung kaufen, eine ganz normale, schlichte, gewöhnliche Speichererweiterung von 1 MB und abschaltbar. Aber glaubt ihr, ich hätte die so ohne weiteres bekommen? Natürlich nicht, eine geschlagene halbe Stunde mußte ich mich mit diesem Typen, der sich Verkäufer

schimpft, herumstreiten. Er konnte nämlich offensichtlich nicht glauben, daß ein Mädchen ganz allein und ohne fremde Hilfe dazu fähig ist, die schwierige Aufgabe zu bewältigen, besagte Speichererweiterung im "Innenleben" des Amiga unterzubringen. (Wenn ihr mich fragt, ich glaube, der hatte selbst keine Ahnung, sonst hätte er gewußt, daß man dazu nicht studiert haben muß). Jedenfalls meinte er, ich solle meinen Bruder doch lieber selbst vorbeischieken; als ich ihm dann geduldig erklärte, daß ich keinen Bruder hätte und die Speichererweiterung für meinen eigenen Rechner haben wollte, sah er mich sehr zweifelnd an und sagte dann, er hätte es für besser, ich würde zumindest meinen Computer mitbringen, damit er sie hineinbauen könne. Da hab' ich dann doch die Geduld verloren. Was ich nun im einzelnen zu ihm gesagt habe, möchte ich hier nicht wiederholen, aber es ist doch wohl der Gipfel der Frechheit, daß man seinen Rechner durch die Gegend schleppen soll, bloß weil irgendsoein Wichtigtner die Speichererweiterung nicht rausrücken will. Das ist

doch wirklich diskriminierend, schließlich zahlen wir Mädels ja genauso wie jeder Jungel!

Naja, ruhig Blut, ärgern nützt ja doch nichts. Jedenfalls würde es mich interessieren, ob ihr schon ähnliche Erfahrungen gemacht habt. Wenn ja, dann schreibt mir doch, - wenn nein, umso besser - schreibt mir trotzdem! Ich freue mich über jeden Brief, jede Geschichte, jede Meinung von Frauen für Frauen.

Enre Brigitte

Goldene Zeiten: Unter allen Zuschriften verlosn wir diese tollen Ohringer!



FAST BREAK

Zwei gänzlich unterschiedliche Basketball-Spiele werben zur Zeit um die Gunst der Amiga-Sportspiel-Fans: Das mehr strategisch angehauchte „OmniPlay“ von SportTime steht dem actionbetonten „Fast Break“ von Accolade gegenüber. Wer bietet mehr für's Geld?

OMNI-PLAY



Beim Öffnen der Verpackung fördert Omni-Play neben zwei Disketten immerhin ein 60 Seiten starkes Handbuch samt Anweisung zur Installation auf Festplatte zutage, während Fast Break-Besitzer sich mit einem dürftigen Anleitungsbefehlen und nur einer Disk zufrieden geben müssen. Dafür steht Fast Break auch komplett im Speicher – das komplexere Activision-Game hingegen schreit geradezu nach einer Hard Disk (oder zumindest einem Zweitlaufwerk), da sonst eine kleine Wechsel-Orgie angesagt ist. Aber Vorsicht: Wer nicht mindestens 1 MB

Wer keine Anleitung studieren mag, sollte das actionorientierte Fast Break nehmen.



vorzuweisen hat, muß sowohl auf den Genuß eines Zweitlaufwerks als auch auf eine implantierte Show im Cinemaware-Stil (zwei hübsch animierte Kommentatoren geben dem Spieler Tips in Comic-Manier) verzichten. Man sieht schon, beide Programme gehen die Thematik auf sehr unterschiedlichem Wege an. Spätestens beim Anblick der Menüs wird dieser Eindruck zur Gewißheit:

Omni-Play bietet eine überreiche Auswahl an einstellbaren Optionen; vom Einbrw. Zweispielermodus über die Möglichkeit, einzelne Cracks zu kaufen oder zu trainieren, bis zur Wahl der Liga, in der man antreten möchte, läßt sich vieles ein-, ab- oder vorstellen. Besonders gelungen: Vor jedem Spiel bietet sich die Möglichkeit, mittels Joystick selbst in das Geschehen einzugreifen, oder sich auf die

strategische Komponente zu beschränken und die „Knochenarbeit“ dem Rechner zu überlassen. Umgekehrt funktioniert die Angelegenheit natürlich auch – ganz große Faulpatze können sogar den Amiga ganz für sich spielen lassen!

Völlig anders Fast Break: Bis auf die Spielermodi, die Spieldauer (drei bis zwölf Minuten pro Viertel), und mit welchem von drei Athleten man antreten möchte, kann hier fast nichts verän-



dert werden. Es geht also um Action pur. Nur leider hapert es mit der Ausführung: Spärlich animierte Magergrafik und vor allem der nervtötende Sound (die Nike-Schuhe, für die schon in der Loadingscreen-Schlewerbung gemacht wird, quietschen furchigbar) verderben den Spaß am Körbwerfen.

Bei Omni-Play hingegen kommt neben dem Football Manager-ähnlichen Listen-Gerangel auch das Gameplay nicht zu kurz. Kleine, aber sehr flüssig animierte



Spieler und ein inter Digi-Sound (Stereo auf volle Power drehn!) machen das Game zum reinen Sportspiel-Vergnügen. Leider ist es manchmal etwas schwierig, den gerade aktiven Spieler im Auge zu behalten, da das Programm durch nichts erkennen läßt, während der fünf Jungs das nu' im Moment ist. Hier hätte ein Wechsel der Trikotfarben oder ein kleiner Pfeil auf den betreffenden Spieler wahrlich Wunder gewirkt. Auch ist es schade, daß das Game bis-



Omni-Play macht ein Direktgespräch das bessere Eladreck

und „Superstar Icehockey“ einen Namen geschaffen hat, hat hier nicht richtig Sport-Simulation geschaffen; Zusatzmodule mit weiteren Ligen sollen bald folgen. Erst Bmak hingegen kann nur Spielern empfohlen werden, die sich nicht lang mit einem Programm auseinandersetzen möchten,



Omni-Play

Grafik: 79%
Sound: 71%
Handhabung: 64%
Motivation: 82%
Gesamt: 74%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: SportTime
Bezug: Computarshop
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Spezialität: Umfangreiche und komplexe Sportsimulation. Wer in den vollen Genuß aller Funktionen kommen will, sollte über ein perfekt aufgerüstetes Amiga verfügen. Am besten zwei Laufwerke plus Festplatte und mind. 1 MB.



sondern auf der Suche nach einem Basketball-Spiel sind, das sie noch fünf Minuten beherrschen, ohne ein dickes Anleitungsbuch wälzen zu müssen. Die Entscheidung sollte also eigentlich nicht schwer fallen... (mm)



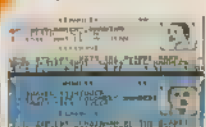
Fast Break

Grafik: 58%
Sound: 36%
Handhabung: 68%
Motivation: 62%
Gesamt: 56%

Für Anfänger

Preis: ca. 75,- DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Computarshop
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Spezialität: Einfaches, aber relativ anwenderfreundliches Sportspiel. Wenn der Sound zu gewaltig nervt, F4 drücken!



lang nur im amerikanischen NTSC-Format erhältlich ist, was bei unseren deutschen PAL-Amigas häufig ein Cinema-Scopn nicht auf dem Schirm zaubert. Zusammenfassend kann man jedoch sagen, daß Omni-Play auf jeden Fall das ausgereifere Basketball-Spiel ist. Das zusätzliche strategische Element mit seinen unzähligen Möglichkeiten fesselt den Spieler für viele Stunden an den Computer. Das Programmteam „SportTime“, das sich ja bereits mit „Indoor Sports“

Amiga-Software

Wir führen die gesamte Amiga-Software von den weltweit führenden Softwareherstellern. Alle Programme mit deutscher oder englischer Anleitung. Nachfolgende Neuerscheinungen bereits ab Lager lieferbar:

Indiana Jones ★ Indiana Jones Action ★ Elwek ★ F-15 Strike Eagle ★ Populous The Promised Land ★ Test Drive II ★ Sceneries + Cars ★ Dungeons & Dragons ★ Octalán Killer ★ 3D Pool ★ RVT Heads ★ Rainbow Warriors ★ Hawkseye ★ Mind Force ★ Space Pilot 19 ★ Tank Bunker ★ Vigilante ★ Sixx ★ Wizard

Neuerscheinungen von Software erscheinen hier bereits täglich. Ausführliche über den jeweiligen Preis (bei welcher Version) und bestenfalls telefonisch erfragen oder unsere Liste anfordern.

Indiana Jones Action	69,50 DM	Demolition	15,00 DM	Gunsnap Signal	97,00 DM
Navy Moves	89,00 DM	Iridium	19,50 DM	Socosa	85,00 DM
Populous	79,00 DM	Mik + c.m. Dragon	19,50 DM	Flag Flag	19,00 DM
Skyfox II	37,50 DM	Rink Dangerous	89,50 DM	Challenger	15,00 DM
Volleyball Sun	39,50 DM	Scorpions	67,50 DM	Football Wizard	19,00 DM
Demons Winter	14,00 DM	F-16 Combat F	85,00 DM	Porten Under	19,50 DM
Real Ghostbusters	89,00 DM	Test Drive II	85,00 DM		
Phoenix	19,00 DM	Kelly Cuts	69,00 DM		

Diese Liste stellt Ihnen nur eine kleine Auswahl unserer Amiga-Software vor. Wir führen selbstverständlich auch jene Produkte, die z.B. in diesem Zeitungsbeleg vorgestellt werden.

Microbots, Umbauzeit 2 die 100-Minuten ohne Serien. Bonus enthält alle benötigten Teile inkl. dreh. Einbaueinheit 3 Seiten A4 mit Schulplan 39,00 DM
Taschenrechner 1, A2000 ermöglicht das Unterrichten des Taschen und Manu. inkl. Kabel mit den A2000 (Schlüssel A1000), komplett auf Rollen gelagert, der A2000 + Manu. wird auf den Taschenrechner gestellt 109,00 DM
AmigaKopier Dataphase S 21 D 2 300 Band, inkl. Kabel und Software für den A500, 1000, 1000 279,00 DM
Dataphase S 21/23 300/1200 Band & BTX, Softw. Kabel 379,00 DM

Druckerpapier, alle mit ZET/FTZ Nr. Iran Granimport, deutsches Handb. 499,00 DM
Stas LC 10 499,00 DM
Epson LX 400 555,00 DM
NEX O 2000 985,00 DM
Stas LC 10 Color 698,00 DM
Epson LX 150 739,00 DM
Stas LC 24-10 799,00 DM

Verand UPS-Nachr. a. Port + V.-Antel, Scherhosenkass + 7.-DM, Barverkauf per Ebf. a. Oberw. Postg. 100 1031 21-404 + 4, DM.

AHS-Amegas Hard- & Software Vertrieb GmbH

Laden: Schenckasse 3-5

Postfach 100248, 6360 Friedberg, Tel. 03631-81950

(Mo-Fr 9-13.30 & 14.30-18, Sa 9-13 Uhr)

Wir sind autorisierte Händler des F. J. Reil für NEC Massenspeicher, Zen Monitore, OmniVCL Controller, Laser Image Printer

CompuLink gegen 2,- DM in Briefmarken o. Frank. Rückumschlag. Bei Kauf Verzehrung, bitte Interessengebiete angeben.

Bloodwych

Wenn man dem stets lauten Bum-Bum der Werbetrommeln vorbehaltlos glauben könnte, hätten Rollenspiel-Freaks allen Grund zum Jubel: Mit markigen Sprüchen signalisiert Mirrorsoft, daß ihr neuestes Game selbst hochkarätige Klassiker wie „Bard's Tale“ oder „Dungeon Master“ in den Schatten stellt. Wir blieben skeptisch und haben „Bloodwych“ auf den Zahn gefühlt.

Die Story strotzt nicht unbedingt vor Einfallsreichtum – es gilt, vier Kristalle zu finden, deren versäete Kräfte den „Herrn des Chaos“ (ein wüster Dämon, der Land und Leute in Dunkelheit und Leid gestürzt hat) vernichten können. Und da bist einmal mehr der einzig greifbare Retter. ...

Es stehen 16 Charaktere zur Auswahl; vom Krieger bis zum Zauberer ist alles vertreten. Hier stehen zwei Besonderheiten ins Auge: Zum einen wird die Magie in vier Elementarbereiche unterteilt, wobei jeder Charakter sich auf eines dieser Gebiete spezialisiert hat und somit in seiner Domäne deutliche Vorteile bietet. Zum anderen – und das ist, ganz im Gegensatz zur biedereren Vorgeschichte, wirklich neu – können zwei Spieler gleichzeitig in die Dungeons klettern. Dazu ist der Bildschirm in zwei gleiche Teile unterteilt; jeder Spieler sieht seinen Sichtbereich auf einem eigenen Screen. So ist interessant das im ersten Augenblick klingen mag, in der Praxis weist das Split-Screen-Verfahren deutliche Schwächen auf. Denn mal ehrlich: Wer hat schon einen Dauerpartner parat, der Zeit und Lust hat, einen wochenlang durch die komplexe Welt eines Rollenspiels zu begleiten – vor allem immer dann, wenn man selbst gerade spielen möchte? Solospieler müssen jedoch mit dem halben Bildschirm vorlieb nehmen, der Rest bleibt rabenschwarz. Notgedrungen sind daher

leider auch die Grafiken entsprechend klein, die Sprites sind überzeichnet und zuckeln im Bewegungsablauf. Sound ist absolute Mangelware, höchstens ein mageres „Aahh“ und „Oooh“ läßt gelegentlich die Lautsprechermembran erzittern.

Ansonsten wird der erwartungsvolle Abenteurer mit solider Durchschnittskosten abgespeist. Die von den Werbetexten hoch gelobten Verständigungsmöglichkeiten mit dem Programm („... bietet dem Spieler ein nicht gekanntes Ausmaß an Interaktion mit der Umgebung.“) sind zwar recht ordentlich, aber häufig eintönige Antworten der Befragten (dazu noch in Englisch) trüben das Vergnügen. Schön hingegen: das Erlernen neuer Zaubersprüche; gegen bare Münze kann sogar die Magie höherer Level erkrankt werden! Stammte ein Spruch nicht aus deinem Spezialgebiet, so ist die Wirkung allerdings schwächer und kostet mehr Magieal Points.

Das Spiel wird komplett über Icons gesteuert, die mit dem Joystick angewählt werden. Wer dennoch technische Probleme hat, schlägt in der viersprachigen Anleitung nach, deren Deutsch trotz einfacher Logik und Grammatikfehler noch hinreichend verständlich ist. Und sonst? Nan, Bloodwych fehlt es weniger an Umfang und Komplexität (beides reichlich vorhanden!), denn an ansprechender Anfmachung mit ge-



Bloodwych: Filter bla ich, und wo bist du?

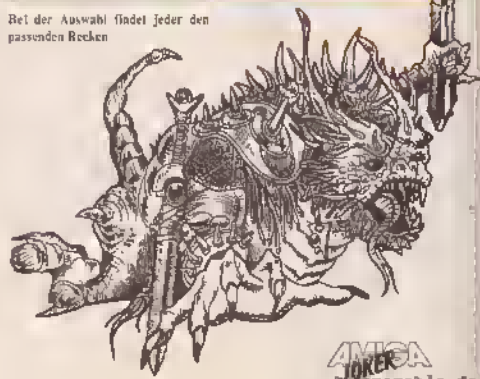
lungenen Monstern und atmosphärischem Gruselsound. Was bleibt, ist ein solides Rollenspiel, bei dem sich die Programmierer etwas zu sehr auf den zweifelhaften Gag mit dem Split-Screen verlassen haben. (wh)



Bei der Auswahl findet jeder den passenden Recken

Grafik: 66%
Sound: 37%
Handhabung: 70%
Motivation: 71%
Gesamt: 61%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Mirrorsoft
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Dank Split-Screen können zwei Spieler unabhängig voneinander auf Monsterjagd gehen. Den zweiten Joystick nicht vergessen ...



Der große Einzelhandelstest: Computerspiele

Eine Binsenweisheit: Computerspiele sind keine Semmeln. Und genau deshalb ist es auch ein ungleich schwierigeres Unterfangen, sich im Laden das neueste Amiga-Game zuzulegen, als sich mal eben ein paar Brötchen zu holen. Bestimmt haben einige von Euch diese Tatsache schon schmerzhaft am eigenen Leib erfahren. Worauf man beim Softwarekauf besonders achten sollte und vieles mehr erfahrt Ihr, wenn Ihr weiterlest...

Frage: Wer kennt einen Softwareladen mit einem Verkäufer, der nicht nur über Computerspiele Bescheid weiß, sondern selbige auch mal geduldig und freundlich erklärt? Ein Geschäft, in dem sowohl brandaktuelle Neuerscheinungen als auch ältere Klassiker jederzeit vorrätig sind, wo die Möglichkeit besteht, ein Spiel vor dem Kauf anzuprobieren; und wo man außerdem noch kulant beim Umtausch ist, wenn das Spiel dann zuhause auf dem eigenen Amiga doch nicht (so) läuft wie eben noch im Laden?

Wenn also irgend jemand eine derart traumhafte Bezugsquelle hat – und das nun nicht gerade in Anstralien oder so – bitte sofort bei der Redaktion melden! Trotz funktionsloser Nachforschungen ist es uns bisher nicht gelungen, so ein Traumgeschäft in München, und auf diese Stadt beschränkt sich unser heutiger Test, ausfindig zu machen.

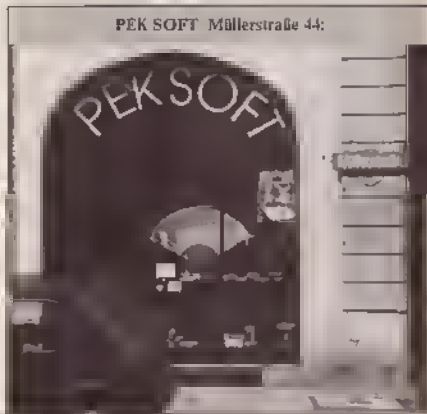
Bevor jetzt aber alle Freaks aus dem Rest der Amiga-Welt enttäuscht weiterblättern, noch ein Versprechen und ein tröstender Hinweis: Versprechen: Dies ist zwar unser erster, aber nicht unser letzter Test in dieser Richtung – als nächstes ist z. B. ein Versuchshandelstest geplant.

Tröstender Hinweis: Wir haben uns diesmal zwar nur in München umgesehen, aber ein Großteil unserer tief-schürfenden Erkenntnisse ist auch für unsere Wiener oder Hamburger Leser (Hallo! Ino! Wieisses Weiter

oben?) interessant. Zum einen haben wir uns auch bei Quelle, Kaufhof, usw. umgesehen, und die gibt's ja auch anderswo; zum anderen zeichnen sich bei unseren Ergebnissen schon ein paar allgemeine Trends ab, z. B. was die Preise oder die Auswahl in Kaufhäusern im Unterschied zum Fachhandel angeht. Und das gilt in Castrop-Rauxel natürlich genauso wie in Wanne-Eickel. Und schließlich: Unsere Tips über das richtige Vorgehen beim Spielkauf haben selbstverständlich weltweit Gültigkeit!

Zur Testmethode: Wir haben uns in der Redaktion eine Liste von Spielen zusammengestellt, nach denen wir uns in jedem Geschäft erkundigt haben. In diese Liste waren natürlich etliche Besonderheiten eingebaut, so waren manche der Spiele gerade erst auf dem Markt erschienen, einige laufen nicht auf allen Amiga-Modellen und wieder andere gibt es in englischen und deutschen Versionen (Achtung!). Zusätzlich haben wir immer gefragt, ob man das Spiel vor dem Kauf ausprobieren kann, und wie es bei einem eventuellen Defekt mit dem Umtausch aussieht. Auf diese Weise haben wir versucht, zu miteinander vergleichbaren Ergebnissen hinsichtlich Umfang und Aktualität des Angebots, Sachkunde und Freundlichkeit des Personals und, last not least, der Kulanz zu gelangen.

So, jetzt aber genug der Vorrede, schauen wir uns mal die Einzelergebnisse an:



Die erste Station auf unserem Ausflug durch die Software-Welt gehört zur Abteilung kleines aber feines Fachgeschäft. Hier fühlt man sich als Spiele-Fan zuhause und verstanden. Die freundlich-sachkundige Beratung gehört dann auch zu den Pluspunkten des Ladens. Die Leute, die hier arbeiten, spielen selbst gerne, und das merkt man natürlich bei der Beratung. Hier wird einem nichts aufgedrängt, und ausprobieren kann man die Spiele auf einem Amiga 500 auch – wenn der gerade mal frei ist. Das kann bei nur einem (und noch dazu diebstahlgelagerten) Gerät schon etwas dauern, also mal eben in der großen Pause sollte man vielleicht nicht unbedingt vorbeischaun.

Vorgeführt werden allerdings grundsätzlich nur Spiele aus offenen Schaue-

keln. Auswahl und Aktualität sind für ein Fachgeschäft nicht allzu groß, liegen aber deutlich über Kaufhausniveau. Das eine oder andere Spiel kostet hier schon mal viel bis fünf Mark mehr als im Kaufhaus, aber wenn man bedenkt, daß gute Beratung (und Testmöglichkeit!) den Interessenten davor bewahren kann, sein gutes Geld für ein Spiel zum Fenster hinauszuschleudern, das hinterher nur Ärger macht, schrumpft der Unterschied schnell zusammen. Beim Umtausch zeigt man sich fachhandelstypisch zugewandt und verweist auf die sechsmonatige Herstellergarantie. Aber alles in allem ein Laden, in den man durchaus mal reinschauen sollte.

gut: – Beratung
– Testmöglichkeit
schlecht: – Umtausch

KAUFHOF am Stachus:



Ganz anders sieht es dagegen im Kaufhof am Stachus aus. Die Spieleabteilung fristet hier ein Mangelndasein. Sie ist wohl eher dazu gedacht, daß man sich hier schnell ein Spiel zum Ausprobieren kauft, wenn man sich gerade den passenden Computer zugelegt hat. Auswahl und Aktualität halten denn auch den Negativrekord unserer Erhebung - kein einziges Spiel von unserer Liste war vorrätig.

Enttäuschend auch, daß weder Ausprobieren noch Umtausch möglich waren. Da ist es nur ein schwacher Trost, daß die Beratung ganz ordentlich ist - zumindest wenn man Glück hat und an einen sachkundigen Verkäufer gerät, der dazu auch noch gerade Zeit hat.
gut: - Eigentlich nix
schlecht: - wenig Auswahl
- keine Testmöglichkeit
- kein Umtausch

KAUFHOF Marienplatz:



Das Brüderchen am Marienplatz ist ein klein wenig besser in der Auswahl, zumindest einige Neuerscheinungen sind vorhanden. Die Beratung hat hier ein Fachmann übernommen, aber

das war's auch schon mit den Pluspunkten. Ausprobieren, Umtausch: auch hier wieder Fehlanzeige.

gut: - Beratung
schlecht: - siehe oben

SATURN HANSA Theresienhöhe:



Nur langsam kämpfen wir uns jetzt wieder nach oben. Wer den steilen Anstieg zur Theresienhöhe geschafft hat, wird dafür mit einer halbwegs akzeptablen Auswahl belohnt. Auch die Beratung ist hier sehr fachkundig - in deren Genuß man allerdings oft nur nach geduldigem Ausharren kommt. Ausprobieren ist

auch hier leider nicht möglich, aber dafür - man höre und staune - kann man Spiele, die nicht (richtig) laufen, innerhalb von ein bis zwei Tagen nach dem Kauf umtanschen (Kassenzettel)!
gut: - Beratung
- Umtausch möglich
schlecht: - keine Testmöglichkeit

CONRAD Schillerstraße 23:



So, jetzt erst mal Verschnaufpause von den großen Einkaufspalästen, das Conrad Electronics Center gehört in die Kategorie allgemeiner Fachhandel. Der Conrad läßt sich am besten als nugeschliffener Diamant charakterisieren: Auf den ersten Blick hat man den Eindruck, als würden die Spiele im Rahmen der Gesamtabteilung ein bißchen sniefmütterlich behandelt - sie müssen sich den wenigen Platz mit Textverarbeitungsprogrammen und ähnlichen Annehmlichkeiten des modernen Bürolebens teilen. Das Schwergewicht bei der Auswahl liegt dabei eher bei aktuellen Neuerscheinungen,

zum Teil allerdings nur in der englischen Version. Doch unter Tüchtern gilt der Laden als Geheimtip, denn hier erhält man nicht nur eine äußerst fachkundige Beratung, wenn man an den Amigaspezialisten gerät (der große Blonde mit dem schwarzen Schnitz), hier bekommt man auch (amerikanische) Spiele auf Bestellung, die anderswo nur schwer zu kriegen sind. Ein Weimstippschen aber auch hier: Der Umtausch von Spielen ist nur bei versiegelter (!) Packung möglich!

gut: - Auswahl
- Beratung
schlecht: - Umtausch



SEEMÜLLER Schillerstraße 18:

Auch dies ein Fachgeschäft, gleich schräg gegenüber vom Conrad auf der anderen Straßenseite. Hier findet man im ersten Stock die große Spieleabteilung. Die Auswahl kann sich wirklich sehen lassen, von alt bis neu ist jede Menge geboten. Auch die Beratung ist in Ordnung. Was einem hier gleich beim Reinkommen auffällt, ist die heilige Ruhe, die in diesen geweihten Hallen herrscht. Wem also größ-

Bere Menschenzusammenballungen ein Grauel sind, der findet hier eine Oase des Friedens. Ein wenig mag das wohl daran liegen, daß die Preise hier doch stärker Fachhandelsniveau haben. Aber dafür gibt's auch eine Grabelkiste mit Billigspielen. Bei Test und Umtausch sieht's dann leider wieder schlechter aus.

gut: – Auswahl
schlecht: – etwas teuer



QUELLE Landwehrstraße 1:

Zwischendurch schauen wir mal nach, was Quelle hat. Viel ist es nicht gerade, eher sogar sehr wenig. Der Spiele sind also nicht viele, die aber sind zu mäßigen Kaufhausdurchschnittspreisen zu haben. Vorher testen geht theoretisch, scheitert aber meistens daran, daß der Verkäufer dazu keine Zeit hat – er muß nämlich dabei stehen und aufpassen (daß man keine Diskette verschluckt!). Beim Thema Umtausch ist es gerade umgekehrt: Grundsätzlich nein, aber wenn man vorher darüber redet, läßt sich schon etwas machen. Apropos Umtausch; Besonders

Besitzer von 1000ern oder älteren A2000-Modellen sollten es sich zur Gewohnheit machen, gleich beim (besser noch vor dem) Kauf ein paar Worte darüber zu verlieren. Denn zum Ausprobieren stehen eigentlich überall nur Amiga 500 zur Verfügung. Erfahrungsmaß zeigen sich übrigens Kaufhäuser beim Thema Reklamation doch deutlich entgegenkommender als kleinere Betriebe – logo, die müssen auch nicht jeden Pfennig nmdrehen.

gut: – Umtausch möglich
schlecht: – Auswahl sehr gering



COM Westenriederstraße 32:

Zur Abwechslung jetzt nochmal ein Fachgeschäft, das vorletzte unseres Tests. COM ist ein großes Computerhaus in der Nähe des Isartors. Die Beratung ist durchaus freundlich und sachkundig, nur die Auswahl ist nicht unbedingt nach jedermanns Geschmack: So sind aktuelle Neuerscheinungen zwar vorhanden, aber oft nur in der englischen Version erhältlich. Man muß

dem Verkäufer aber zugute halten, daß er uns auf einen Spielshop mit größerer Auswahl aufmerksam gemacht hat. Hier ist uns übrigens das einzige Mal ein indiziertes Spiel (das mit dem Barbaren und dem Schwert, Ihr wißt schon...) in der Auslage aufgefallen.

gut: – Beratung
schlecht: – zum Teil nur englische Versionen



NECKERMANN Kaufingerstraße 9:

Neckermann macht's doch nicht möglich - vorher ausprobieren geht leider nicht. Das ist aber in diesem Fall nicht ganz so dramatisch, weil der Umtausch (innerhalb von zehn Tagen, Kassenzettel) ziemlich problemlos funktioniert. Die Auswahl ist, wie bei großen Warenhäusern üblich, nicht gerade umwerfend, aber dafür halten sich auch die Preise

im Rahmen. Die Beratung war sehr freundlich und hilfsbereit, nur eben von wenig Sachkunde getrübt. Der Computerspezialist war gerade im Urlaub, und so mußte der Kollege von der Haushaltswarenabteilung ran.

gut: - Umtausch
schlecht: - keine Testmöglichkeit
- Auswahl

GAMESWORLD Landsbergerstraße 135:



Ja, und hier kommt es, das letzte Fachgeschäft unserer Untersuchung, sogar ein reines Computerspielefachgeschäft. Deshalb ist die Auswahl auch geradezu überwältigend, Neuerscheinungen sind, ebenso wie viele ältere Spiele, durchgehend vorhanden. Es stehen mehrere Geräte zum Ausprobieren zur Verfügung, die Beratung ist ausgesprochen fachlich und - der Laden hat wohl die niedrigsten Preise in ganz München! „Running man“ Schwarzenegger nennt hier zum Beispiel schon für DM 75,- über die Ladentheke, woanders (auch in Kaufhäusern) muß man da schon DM 84,- bis DM 89,- investieren. Also das Spieleparadies auf Erden? Nicht ganz, ein bißchen rummäkeln müssen wir natürlich auch

hier wieder: Die Leute wissen einfach, daß sie gut sind, und lassen sich das auch merken. Wer also nur über ein schwächer entwickeltes Selbstbewußtsein verfügt, sollte vielleicht doch seinen großen Bruder (oder die kleine Schwester, je nachdem!) zur moralischen Unterstützung mitnehmen. Ja, und das reizt wohl „Umtausch“ nicht: man auch besser nur dann in den Mund, wenn man eine Diskette erwirbt hat, mit der man wirklich bloß Frisbee spielen kann. Aber nichtsdestotrotz ist Gamesworld sicherlich eine der besten Adressen zum Spielkauf.

gut: - Auswahl
- Preise
schlecht: - Umtausch

KARSTADT Neuhauserstraße:



Zu guter Letzt noch ein großes Kaufhaus mit kleiner Spielabteilung. Mit „klein“ ist hier allerdings weniger die Auswahl gemeint, die ist recht ordentlich und aktuell, nein, der Platz, den man selber zur Verfügung hat, ist ganz schön knapp. Die Raumgestalter bei Karstadt haben sich nämlich etwas ganz Besonderes einfallen lassen - eine Art Halbkreis, in dem bestenfalls fünf bis sechs Leute unterkommen.

Wei also unter Platzangst leidet, sollte sich denn doch besser woanders umschauen. Ansonsten das Übliche: Rückgabe defekter Spiele binnen 14 Tagen, durchschnittliche Preise, Testmöglichkeiten nur im Einzelfall, Beratung mäßig fachkundig.

gut: - Umtausch
schlecht: - nur eingeschränkte Testmöglichkeit

Das war's mit unseren Einzelergebnissen, jetzt noch mal das Wichtigste in Kürze und Zusammenfassung: Bei Kaufhäusern ist man in der Regel in puncto Umtausch ganz gut aufgehoben, auch die Preise sind hier einheitlich recht niedrig. Problematisch sind hingegen die oft geringe Auswahl und die meist nicht bestehenden Testmöglichkeiten. Der allgemeine Fachhandel hat in dieser Hinsicht mehr zu bieten, verlangt dafür aber auch etwas höhere Preise. Die Stärken des speziellen Softwarehandels liegen vor allem in der Auswahl und der fachkundigen Beratung. Testmöglichkeiten sind hier selbstverständlich, nur der Umtausch ist immer eine heikle Angelegenheit. Wer nun nicht gerade großen Wert darauf legt,

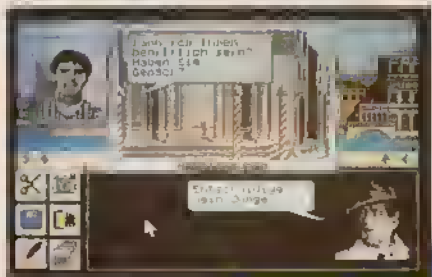
schlechte Erfahrungen unbedingt selbst zu machen, sollte vielleicht doch unsere Ratschläge zum Spielkauf beherzigen: Wann immer es geht, das Spiel, das man kaufen will, vorher ausprobieren - trotzdem auch gleich nach einer Umtauschmöglichkeit fragen. Ja, und dann sollte man sich schon die Mühe machen und verschiedene Geschäfte abklappern, denn gerade eine gute Beratung ist hier sehr wichtig und bei größeren Häusern oft reine Glückssache. Deswegen ist es auch besser, nicht dann zu kommen, wenn das alle tun - wei abends um halb sechs noch eine ausführliche Beratung erwartet, ist schon ein arger Optimist. Aber das sind wir ja schließlich alle, oder?

(Text u. Fotos: od)

Murders in VENICE

TEST

Schmeiß deinen Krimischmöker in die Ecke, hier kommt „Murders in Venice“! Statt dir eine fertige Geschichte in die Birne zu ziehen, kannst du jetzt selbst einen verzwickten Fall lösen. Und der liegt folgendermaßen:



Terroristen haben in Venedig eine Bombe versteckt, die Punkt zwölf Uhr in die Luft geht. Es bleiben dir nur fünf Stunden, den Kracher zu finden und zu entschärfen, die Schuldigen zu verhaften und, die Fäden der verwinkelten Geschichte zu entwirren.

Schon beim Öffnen der Packung wartet dich eine Überraschung – ein Schüchtelehen, das dich begrüßt (was wohl auf den hohen Preis verusacht). Neben der dreisprachigen Anleitung findet sich noch ein posterähnliches Krimi-Poster, das etwa dreißig Minuten beinhalten. Schon die Ausschneiden wird empfohlen, da man das Poster später noch daheim hängen mag. Sie enthalten einige Hinweise, die dir helfen, den Fall zu lösen. Bei einigen Fällen ist man allerdings nicht ganz auf der Höhe der Dinge und Französisch (was man sich erwünscht) ist dann hilfreich. Die Box enthält

zusätzlich noch eine kleine Anleitung zum Fall 6, Teil 2.

Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird. Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird.

Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird. Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird.

schlecht wahlweise Bogey oder die „Göttliche“, Greta Garbo. Daneben lassen sich durch Anklicken der Schere die Textaussagen der Befragten ausschneiden, mittels der Kamera kannst du ein Foto von ihnen knipsen. Unter dem Diskettensymbol versteckt sich die Save- und Ladeoption, die Uhr kann vorgestellt werden, oder du stellst dich den dreißig Fragen der Jnry, welche dir dann Auskunft gibt, wie weit du bist.



Ein Herz für Kinder: Jede Menge Spielzeug in der Box.

Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird. Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird.

Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird. Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird.

Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird. Die Geschichte ist eine Krimiklassiker, die von einer Polizei in Venedig erzählt wird.

ber effektiv eingesetzte – und geben voll in Ordnung. Wer also auf der Suche nach einer brauchbaren Möglichkeit zur Massage der kleinen grauen Zellen ist, darf bei diesem Game Frost zugreifen. (wh)

Spezialität: Die Bildschirmanzeigen des komplett mausgesteuerten Krimi-Adventures sind deutsch. Leider kann bei der Save-Option kein Filename gewählt werden.

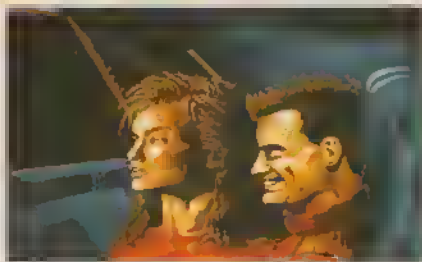
Grafik: 70%
Sound: 55%
Handhabung: 70%
Motivation: 85%
Gesamt: 70%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Cobrasoft
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schachtel 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 050 66 / 40 31

Für Action-Fans eine abgemachte Sache: Die Bitmap Brothers haben mit ihrem „Megablast“ das Ballerspiel des Jahres abgeliefert. Aber halt! Wir haben ein brandneues Game entdeckt, das locker mithalten kann! Exklusiv für Euch: „Battle Squadron“ vom Autor des Superhits „Hybris“.



Der Amiga Joker meint: „Battle Squadron würde selbst in der Spielhalle eine gute Figur machen!“

Könnte auch in Miami Vice mitspielen: die entführte Besatzung

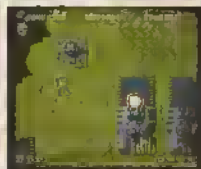


Wäre das Intro eines Spiels das ausschlaggebende Kriterium für dessen Bewertung, dann hätte Battle Squadron die besseren Karten: In bester Cinemaware-Tradition serollt ein riesiges Raumschiff über den Screen – Seht! – wir sehen um in die Kommandozentrale, wo die Besatzung in Großaufnahme zu bewundern ist (hoch, was für schöne Menschen!). Dazwischen erfahren wir die traurige Vorgeschichte: Seit Jahrhunderten liegt die Menschheit im Clinch mit dem mächtigen Barrax-Imperium, das das gesamte Universum umgibt. Im Jahr 2111 Anno Domini...

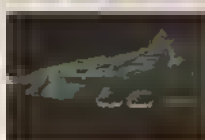
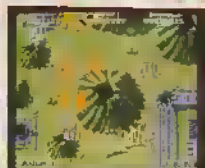
...hat das Imperium eine neue Waffe entwickelt, die die Menschheit vernichten könnte. Die Besatzung der Kommandozentrale muss sich beeilen, um die Waffe zu zerstören. Battle Squadron ist ein Action-Game, das die Spieler in die Rolle der Besatzung versetzt. Sie müssen die Waffe zerstören, bevor sie in die Hände der Barrax-Führer fällt. Das Spiel ist sehr schön gemacht und hat eine tolle Story. Es ist ein Must-Have für alle Action-Fans.

Xenon II verzichtet auf eine derart opulente Vorgeschichte. Nur wenige Zeilen im (ansonsten vorbildliche) Anleitungshäft informieren den Spieler, daß es wieder gegen die üblen Xeniten geht, die diesmal 1001 Bomben im Zeitgefüge eingebraucht haben. Werden sie nicht entschärft, bleibt vom Universum nur noch so wenig übrig, daß mau das ruhig den Barrax überlassen könnte. Vorspann gib's auch keinen, dafür entschädigt die tolle Titelmusik von „Boinb The Bass“, großartig umgesetzt von Altmeister David Whittaker.

Das Spiel (un wie Xenon I) ist ein Action-Game, das die Spieler in die Rolle der Xeniten versetzt. Sie müssen die Kommandozentrale zerstören, bevor sie in die Hände der Barrax-Führer fällt. Das Spiel ist sehr schön gemacht und hat eine tolle Story. Es ist ein Must-Have für alle Action-Fans.



Hei, wir legen die Techno-Stadt in Schutt und Asche!



dem Raumschiff an den unteren Bildschirmrand, wird rückwärts gesteuert! Dem hält Battle Squadron die eingangs erwähnten „unsichtbaren Gegner“ entgegen: Chamaleon-Sprites, die nur als Konturen vor dem Hintergrund zu erkennen sind – Wahnsinn! Außerdem wird der Bildauschnitt hier ueben dem Vertikalserolling zusätzlich noch horizontal bewegt, was richtiges Arcade-Feeling aufkommen läßt.

Auch zum Kapitel Extrawaffen ist einiges geboten: In Xenon II tauchen sporadisch Kapseln auf, wenn die Spieler zerstört werden, geben sie neue Waffen frei. Diese sind sehr nützlich und können die Spieler sehr helfen. Das Spiel ist sehr schön gemacht und hat eine tolle Story. Es ist ein Must-Have für alle Action-Fans.

Xenon II

Grafik:	91%
Sound:	88%
Handhabung:	92%
Motivation:	93%
Gesamt:	91%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ex. 75,- DM	
Hersteller: Imuge Works/Bitmap Brothers	
Bezug: Computershop Gamesworld	
Landsberger Str. 135	
8000 München 2	
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63	

Spezialität: Besonders bei älteren A-500 Modellen gibt's Ladeschwierigkeiten. Durchhalten, nach dem zweiten oder dritten Anlauf klappt es bestimmt!





Der Antiga Joker meint: „Xenon II ist ein Leckerbissen für Baller-Feinschmecker!“



TEST

XENON 2



he, während das Scrolling von Xenon II zwar ausgezeichnet ist, zwar doch eine kleine Verlangsamung verzeichnet werden, sobald zu viele Sprites über den Schirm huschen. Battle Squadron hingegen ist in dieser Hinsicht absolut perfekt, dafür garantierte sagen und schreibe 60 Bilder pro Sekunde. Die Grafik ist zwar hochklassig und farbeufroh (72 Farben!), jedoch eher konventionell – die urzeitlichen Welten von Xenon aber muß man gesehen haben! Besonders die Schlußmuster sind ein Klugwerkzeug.

über den Schirm jagen. Dafür erfährt Megablast den gestreuten Universum-Reiter mit drei Continues – eine feine Suche, denn das Game ist ein harter Brocken.

Welchem Spiel nun die Krone des Action-Königs gegöhrt, kann und soll an dieser Stelle nicht geklärt werden. Erstens staud uns für Buile Squadron „nur“ eine Vorabversion zur Verfügung, zweitens sind beide Games großartig – jedes auf seine ganz spezielle Weise. Außerdem, was soll's: Wahre Baller-Freaks kommen ohnedies nicht umhin, sich beide Programme zuzulegen! (ml)



Wer ein Extra nicht mehr gebrauchen kann, hat auch die Möglichkeit, es zum halben Anschaffungspreis wieder zu verkaufen.

Battle Squadron hingegen begnügt sich mit dem bekannten Aufbaumodus von Symbolen, die dann bis zu 25 verschiedene Zusatzwaffen (z. B. praktische Suchmaschinen) beinhalten. Besonders auffällig ist, dass die die Suchmaschinen nicht nur über eine Suchfunktion verfügen, sondern auch eine Liste von Suchergebnissen, die in einer Liste dargestellt werden. Diese Suchergebnisse sind in einer Liste dargestellt, die in einer Liste dargestellt wird.

Gegner greifen aus der Luft oder von Bodenstationen aus an. Viele dieser Stationen sind mit Glasröhren untereinander verbunden, in denen Puzer umherfahren, die dem Spieler das Leben ordentlich schwer machen können.

[illegible]

her thnisch aufgehau-
te Battle Squadron setzt
hier mehr auf überlang
Level - es stehen verschiede-
ne Hutergrudgrüken mit
einer Gesamtlänge von
30 Minuten zur Verfügung!
In Sachen Sound habeu die
Bijmap Brothers die Nase
voine, was du aus den
Luutsprechern hörnnt, ist
schlechtig phantastisch.
Hier kann der Koukurrenz
trotz Abwechslungs-
eileum qualitativ nicht mithal-

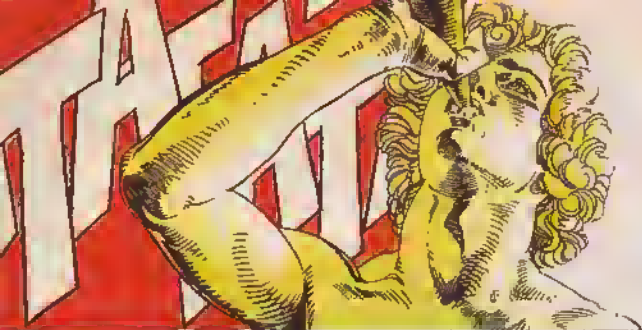
$\Delta H_{\text{f}}^{\circ}(\text{kJ mol}^{-1})$ $\Delta G_{\text{f}}^{\circ}(\text{kJ mol}^{-1})$ $S^{\circ}(\text{J K}^{-1} \text{mol}^{-1})$

Battle Squadron

Grafik:	89%
Sound:	80%
Handhabung:	94%
Motivation:	93%
Gesamt:	89%
Für Fortgeschrittene	
Preis: noch offen	
Hersteller: Innerprice	
Software	
Bezug: noch offen	

Spezialität: Wie gesagt: Als Testmuster lag uns eine Vorabversion vor. Du bis zum endgültigen Release noch einige Zeit vergehen dürfte, kann sich natürlich an den einzelnen Features auch noch etwas ändern.





Der Miet-Held
kehrt zurück:

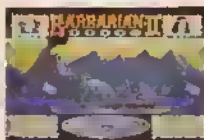


halb unser wackerer Barbar
angehenert wird, um den
Übeltäter einen Kopf kürzer
zu machen (dann ist er ja
bekanntlich Meister...!).
Neu ist allerdings, daß der
Spieler im Zuge der allge-
meinen Gleichberechtigung



Der Amiga Joker meint:
„Mit Barbarian II ist
Palace ein großer Wurf
gelungen: Hack & Slay in
Reinkultur!“

Die Hintergrundstory zu
„Barbarian II“ ist ebenso
kurz wie abgedroschen: Ein
fieser Magier namens Drax
(wohnhaft Dungeon Nr. 7,
unterste Etage links) schika-
niert Land und Leute, wes-



nimmehr auch wahlweise als
Frau Barbar auf Monster-
Haatz gehen darf. Blasen wir
also zum Halali, die Jagd-
saison ist eröffnet:

Im Gegensatz zum Vorgän-
ger präsentiert sich „Bar-
barian II“ als reindrassiges
Arcade-Game, in dem es
gilt, vier grafisch unter-
schiedliche Level mit über
50 verschiedenen Screens zu
durchforsten, ehe man zum
letzten Showdown antreten
darf. In jedem dieser Level
(von der öden Vulkan-
Landschaft über düstere
Höhlen geht's in die finste-
ren Dungeons) tummelt sich
eine Vielzahl phantasievoll
gestalteter Monster, denen
nur mit unterschiedlichen
Kampftaktiken beizukom-
men ist. Aber keine Sorge:
passionierte Fighter werden
mit den reichhaltig vorhan-
denen Schlagvarianten und



Liebesgrüße aus dem Neandertal.
Immer feste druff!



Lange genug hat es ja gedauert, nun ist es endlich soweit: Nach den 64er- und ST-Usern
dürfen seit kurzem auch wir Amigianer zum fröhlichen Monsterschlachten antreten. Also
Leute, holt schonmal die Axt aus dem Keller – der Nachfolger des indizierten Palace-Hits
bietet Hack & Slay in Reinkultur!



der präzisen Joystickabfrage ihre wahre Freude haben. Neben all der Prügelei sollte man allerdings noch Zeit finden, einen Plan der einzelnen Level zu zeichnen, da es sonst passieren kann, daß man sich im Gewirr der Dnrehgänge verläuft (kleiner Tip: die Karte immer nach dem schwertförmigen Kompaß am unteren Bildschirmrand ausrichten, erleichtert die Orientierung ungemein!). Auch ist es tat-

sam, jede Seieen aufgesucht zu haben, da es pro Level zwei Gegenstände zu finden gibt, die zur Lösung des Games unerlässlich sind. Was nun die rechnerische Präsentation des Spiels betrifft, so gibt es daran wenig anzusetzen; sämtliche Hintergründe sind besonders die Gegner sind liebevoll gezeichnet, der Sound ist abwechslungsreich und stimungsvoll, und überall im Spiel wimmelt es von znsätz-

lichen optischen und akustischen Gags (Alleine die Aufforderung zum Einlegen der Datendiskette ist schon fast den Kaufpreis wert...). Die Statusanzeigen sind übersichtlich, wenn auch etwas karg. Einzig die beiden Helden-Sprites sind nicht jedermanns Sache (besonders die Barbaren-Lady agiert etwas undamenhaft), aber das ist eine Geschmacksfrage. Fassen wir also zusammen: „Barbarian II“ ist ein solides Actionspiel, das man Freunden des Genres uneingeschränkt empfehlen kann. Wer allerdings kein Blin sehen kann und nicht eine gehörige Portion schwarzen Humors mitbringt, sollte besser die Finger von dem Game lassen. Für alle anderen gilt: Beeilung Leute, den berühmten „Kopf-Hieb“ gibt's immer noch, weshalb ich einen halben Monatsgehalt darauf verwende, daß die BPS schon in den Startlöchern hockt! (ml)

TEST

Spezialität: Zwei Disketten, spricht jedoch nur ein Laufwerk an. Highscoreliste nicht abgespeicherbar!

Grafik:	84%
Sound:	78%
Handhabung:	76%
Motivation:	87%
Gesamt:	81%
Für Fortgeschrittene:	
Priels: ca. 67,- DM	
Hersteller: Palace	
Bezug: Fantastie	
Computer Ware	
8000 München 5	
Postfach 140209	
Tel.: 089 / 2 60 95 93	

THE JOKER WANTS YOU!



Tja, vielleicht bist tatsächlich genau DU gemeint!
Wir vom JOKER VERLAG
suchen nämlich noch Verstärkung.

Und zwar:

Freie Autoren
(mit guter Schreibe!)

Brechautoren
(mit ausbaufähigem Konzept!)

Spiele-Programmierer
(mit Ahnung vom Amiga!)

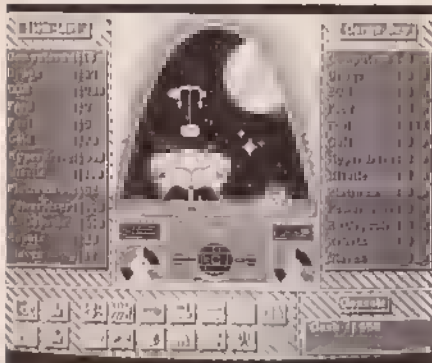
Zeichner
(mit Talent und Klasse!)

Wenn Du Dich durch diese Annonce irgendwie angesprochen fühlst (oder gar ganz genau weißt: „Die können nur mich gemeint haben!“), dann aber nichts wie ran an den Griffel – ein kleines Schreiben mit einer entsprechenden Probenarbeit genügt! Adressiert wird das Ganze an:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar bei München
Rückfragen bitte unter Telefonnummer: 089 - 46 38 23

DIE PD-BOX

Beginnen wollen wir mit der Oase-Serie von Wolf Computertechnik, die von sich behauptet, eine Quelle tonantischer Super-Software zu sein. Alle Programme sind in Deutsch oder haben eine deutsche Anleitung (mit einer Ausnahme), und die Disketten lassen sich einfach über die Workbench starten und bedienen. Sollte das einmal nicht klappen, nicht verzagen, einige der Oase-Perlen verfügen nämlich sogar über Auto-Boot; lassen sich also noch komfortabler an die „Freundin“ verfüttern. Für schlappe DM 10,- (auch hier gibt's allerdings Ausnahmen) könnt ihr Euch ein garantiert virusfreies Exemplar sichern.



Return to Earth

Auf Oase I finden wir gleich einen „Hummer“ aus dem

PD-Pool. „Return to Earth“, der Klassiker für alle, die von Programmen wie „Elite“ oder „F.O.F.T.“ niemals genug bekommen können, ist der absolute Verkaufshit dieser Serie. In dem komplexen Weltraum-Strategie-Handelsspiel schlüpft man in den Anti-G-Anzug von Golan Trevize (Isaac Asimov läßt grüßen), der mal etwas von einem „Blauen Planeten“ namens Erde gehört hat und jetzt der Wiege der Menschheit einen Besuch abstatten will. Doch wo war sie nur, wo war sie nur ...?

Vier Galaxien mit unzähligen Planeten stehen zur Auswahl, da kann man schon ganz schön ins Schwitzen kommen. Für zu-

sätzliche Aufregung sorgen angriffslustige Weltraumpiraten, die friedliebenden Sternenhändlern das Leben ordentlich schwer machen können. Als solcher ver-



dienst du nämlich deine Brötchen für die Marschverpflegung; aggressive Gemüter können allerdings auch auf Kopfgeldjäger umschulen. So nebenbei muß freilich das eigene Raumschiff noch ordentlich aufgemotzt werden, um allen Gefahren trotzen zu können.

Die Grafik ist voll in Ordnung, und auch der Digi-Sound kann sich hören lassen. Preis für Programm und achtstellige deutsche Anleitung: DM 20,-. Sinnigerweise ist das Programm selbst Shareware, d.h. es darf frei weitergegeben und kopiert werden, solange die Diskette im Originalzustand

verbleibt. Die Anleitung ist davon allerdings ausgenommen! Bei Amigas mit 512K sollte ein eventuell vorhandenes externes Laufwerk abgeschaltet werden.

Enterprise

& Alf

Während unseres Hyper-raumflugs durch die Oase-Reihen blinken jetzt zwei nebeneinanderstehende Oase-Sterne auf, die wir jedoch nur kurz umkreisen wollen. Gleich drei Disketten umfaßt die einzige englischsprachige Ausnahme, Oase 21. Da läßt sie für DM 20,- Besonderes vermuten. Und tatsächlich: Das Game namens „Star Trek“ ist eine prächtig digitalisierte Spielumsetzung des TV-Evergreens „Raumschiff Enterprise“. Außer IMB RAM benötigen Spock-Fans eiserne Geduld beim ewigen Dis-



„Glück auf“ für unsere erste Probebohrung im großen Public Domain-Pool. Wer nicht durch die Last seines übervollen Geldbeutels zu Boden gezogen wird, sollte unbedingt mal einen Blick auf diese Seiten werfen. Denn hier präsentieren wir allen Mittellosen, Schulgestreßten und sonstigen Leichtbehörsten günstige Versorgungsmöglichkeiten für stundenlangen Spielspaß.

kettenwechsel.

Auch Oase 22 hat mit einer Feinschere zu tun, hier kommen die ALF-Freaks auf ihre Kosten. Unter der Bezeichnung ALF-Demo gibt der pelzige Außerirdische einen Song in englischer Originalfassung als Digi-Sound zum besten (wahre ALF-Kenner wissen: es ist jenes Lied, das der kuschelige Alien für seine angebetete Lynn geschrieben hat!). Zum Angucken sieht derweil ein hübsches ALF-Portrait im Speicher.

Blizzard

Setzen wir wieder zur Landung an. Dabei ist schweres Bordfeuer angesagt: Oase 27 enthält ein erfrischendes Ballerspiel namens Blizzard. Grafisch recht ansprechend aufgemacht und mit einem Super-Titelsong unterlegt, geht es in diesem horizontal scrollenden Actionspiel den außerirdischen Raumschiffen an den Kragen. Bei der tierischen Geschwindigkeit, mit der es hier abgeht, kann der Joystick schon mal ins Qualmen kommen! Das supersofte Scrolling garantiert jede Menge Baller-Spaß - hier könnte sich so mancher Programmierer von Vollpreisprogrammen noch ein Scheibchen abschneiden.

Zur Sache: Jede komplett abgeschlossene Anglistische brüht 300 Bonuspunkte. Schaffst du gleich drei hintereinander, jubelt dein Score über weitere 1.500 Punkten, das sogenannte Special. Den nächsten Level erreicht man bei 10.000 Punkten, alle 30.000 Punkte kommt ein Extraschiff hinzu. Gutes Ziel ist gefragt, da nur zwei Schuß gleichzeitig unterwegs sein können. Besondere Bedeutung haben die beiden Leuchtdioden rechts und links neben der Life-Anzeige: Blicken sie dich mit grünen Augen an, kaust du unbekümmert in der Landschaft herumfeti-

zen. Zeigen sie allerdings rotes Licht, ist ein Überfliegen der Hindernisse nicht anzuraten, es würde den schmerzliebenden Verlust eines Schiffes bedeuten. Freunde einer gepflegten Ballerei finden in „Blizzard“ eine preiswerte Alternative zu kommerziellen Programmen, die darüberhinaus einiges an Übung und Fingerspitzengefühl vom Spieler verlangt. So ganz nebenbei enthält das Spiel noch einige Musikstücke, die wohl der Entspannung zwischen den einzelnen Kampfphasen dienen sollen. Allerdings auch hier wieder eine Ausnahme von der Regel: „Blizzard“ läuft nur mit 512K (A2000 braucht NoFastMem) und wird vom CLI aus gestartet.

Moria

So langsam nähern wir uns dem Ende des Oase-Systems, wo nochmals zwei Highlights auf uns warten. Auf Oase 30 finden wir ausgedehnte Dungeons, Magie und Schätze. Das klingt nach Rollenspiel, und dem ist auch so. „Moria“ heißt dieses Wahnsinnsspiel, das ebenso komplex ist wie die zugehörige Anleitung, die sich auf der Diskette befindet und exklusiv von Wolf angefertigt wurde. Dabei darf sie auch nicht mitkopiert werden, was irgendwie ein ziemlicher Blödsinn ist. Sei's drum, das Spiel selbst stimmt wiederum versöhnlich, aber Achtung: Man be-



nötigt mindestens 1MB Speicher, sonst ist die Fackel schon aus, ehe sie entzündet ist.

Grafisch zwar nicht überwältigend (ist bei Ultima ja auch nicht der Fall), präsentiert sich „Moria“ dennoch

als Rollenspiel der hohen Sebulu. Wie so oft gibt es darum, einen üblen Erzschaten (Balrog heißt der Kerl, wer ihn nicht kennt, schlägt bei Tolkiens „Herr der Ringe“ nach) in den Verliesen innerhalb einer Stadt zu lokalisieren und letztendlich in einem großen Showdown zu vernichten. Das Spiel ist quasi eine komplexe Fortsetzung von Hack und Larn, ein Solo-Rollenspiel mit drei einstellbaren Spielmodi.

Billard



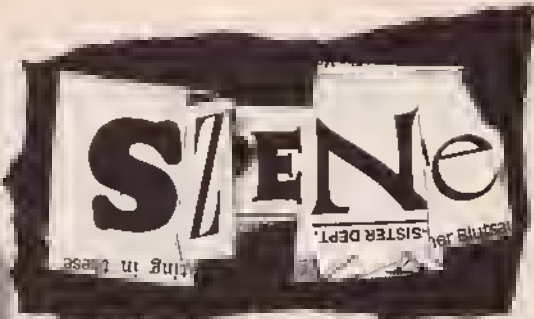
Als letzten Stern unserer Rundreise möchte ich noch „Billard“ auf der Oase 35 vorstellen. Hier darf man sein Geschick endlich auch mal gegen einen menschlichen Gegner versuchen, denn für alle Modi (Carambolage, Dreiband und Pool) ist auch eine Zwei-Spieler-Option vorhanden. Das Stoßen ist allerdings ziemlich gewöhnungsbedürftig, auch scheint der Tisch etwas übertemperiert: Die Kugeln rollen ewig lang und erfahren teilweise noch während des Laufs einen Schub (woher auch immer).



der sie wieder auf Trab bringt. Trotz der kleinen Programmierfehler ist „Billard“ ein recht unterhaltsames Game, wenigstens für eingefischte Freunde dieses Sports. Zumindest mildert es bei allen Billard-Süchtigen die Wartezeit bis zur Anschaffung einer besseren Alternative (kleiner Tipp: seht Euch doch einmal den Test von 3D-Poolbillard in diesem Heft an und werft unbedingt einen Blick in den Joker-Shop!).

So, damit ist unser Rundflug beendet. Dies war natürlich nur ein kleiner, wenn auch feiner Auszug aus der Oase-Serie, die neben Spielen auch eine Menge sinnvoller Anwendungsprogramme bietet. Tatsächlich findet sich hier Nützliches für fast alle Zwecke, PD-Freunde sollten getrost einen genaueren Blick riskieren. In der nächsten Ausgabe gehen wir zum Angeln und werden von Fischer-Fritzes frischen „Fishes“ kosten. Auch dort werden wir hoffentlich wieder eine Menge Spielbares für Euch finden. So long und Petri Heil. (wh)

Bezugsadresse:
Wolf Computertechnik
Deipe Steige 187
4420 Coesfeld
Tel: 02541/2874



Ein Szenbericht in einer Spielezeitschrift? Gehört so etwas überhaupt in ein halbwegs seriöses Blatt? Wir meinen: Die sogenannte „Szene“ ist nunmal fester Bestandteil der Softwarelandschaft – ob's nun genehm ist oder nicht. Deshalb haben wir einen V-Mann vor Ort, der ab sofort in jeder Ausgabe die heißesten News und Facts aus der Amigaszene berichten wird. Hier und heute die Premiere: Dr.Freak, bitte melden ...!

Hand auf's Herz: Wer von Euch hat wirklich noch nie eine Raubkopie in Händen gehabt? Na also! Trotzdem: Es ist und bleibt illegal. Gerade deshalb wird zu diesem Thema eine Menge geschrieben und gelabert, das meiste davon ist Schrott. Da wir jedoch wissen sollten, wovon wir reden, startet meine Berichterstattung mit einem kleinen Überblick. Sozusagen von Anfang an ...

Drehen wir die Uhr um ein paar Jahre zurück, in die Blütezeit des guten alten VC 64. Einige wenige Freaks konnten mit ihrem Rechner gut genug umgehen, um den Kopierschutz von beliebigen Spielen zu entfernen; anfänglich tatsächlich nur, um den engen Freundeskreis kostenlos mit aktuellen Programmen zu versorgen. Man gab sich klangvolle Namen wie „German Cracking Service“, „Jedi“ oder „Section 8“, war stolz auf die eigenen Kenntnisse und betrachtete die Sache im übrigen als unterhaltsames Gesellschaftsspiel. Um sich gegenüber der sprunghaft anwachsenden Konkurrenz abzugrenzen, wurden immer wieder neue Ideen angebracht: Die ersten

Intros (Cracker-Vorspänne) und Trainer-Versionen (unendlich viele Leben) erblickten das Licht der Welt.

Als dann 1985 die 16-Bit-Computer auf den Markt drängten, dauerte es natürlich nicht lange, bis die zwischenzeitlich schon recht umfangreich gewordene Szene die neuen Wunderrechner für sich entdeckte. Gruppen wie „ECA“, „HQC“ und „Unit A“ machten von sich reden – viele ehemalige Mitglieder dieser Vereinigungen arbeiten übrigens längst ganz legal als Programmierer oder haben gar eine eigene Softwarefirma. Doch ans dem Spiel wurde langsam Ernst, die sogenannten „Spiedeer“ (Verteiler) hatten inzwischen entdeckt, daß sich mit Raubkopien eine schöne Stange Geld verdienen läßt. Der „enge Freundeskreis“ war bald vergessen, über Kleinanzeigen in entsprechenden Magazinen wurden (und werden) die Cracks gegen bare Münze ans „gemeine Volk“ verhöbert. Gewisse Geschäftsmacher, wie der inzwischen fast legendäre „Headbanger“, stellten sich auf diese Weise Monat für Monat Beträge

zusammen, wie sie mit legalen Mitteln kaum zu verdienen sind. Aber wo es um richtiges Geld geht, da ist meist auch die Polizei nicht weit ...

Die Beamten hatten leichtes Spiel: Bei Hausdurchsuchungen stieß man zumeist auf völlig verdächtige und zudem oft sehr junge Gesichter. Das massive Vorgehen der Justiz brachte das empfindliche Gleichgewicht der Szene gehörig ins Wanken und hatte einen rigorosen Wandel zur Folge: Die weniger stabil strukturierten Gruppen schmissen bald das Handtuch, übrig blieben jene Namen, die heute das Bild der Szene prägen: „Black Monks“, „Quartex“ oder „Paranoia“, um nur einige zu nennen. Diese Gruppen haben mit den „Einmannbetrieben“ aus den 64er-Tagen kann noch etwas gemein: 20 - 30 Mitglieder sind die Norm, jeder hat seinen speziellen Aufgabenbereich. Da gibt es Cracker (oft mehrere, um die wachsende Originalflut zu bewältigen), Swapper (sind für's Tanzen zuständig), Intro-Grafiker und

Komponisten und natürlich jene, die die Originale besorgen.

So, das war ein erster und aus Platzgründen ziemlich grober Überblick. In den kommenden Folgen wollen wir uns mit Feinheiten wie Copy-Parties oder den (zum Teil schon sehr harten!) Tricks der Szene-Jungs auseinandersetzen.

Bis dann, und immer schön sauber bleiben,
Euer



Der große Joker-Wettbewerb:



DIE SPRÜCHE KLOPPER MEISTER SCHAFT

Los geht's mit unserem verrückten Preisausschreiben für verrückte Leute! Die besten Chancen auf einen unserer (ebenfalls ziemlich verrückten) Gewinne haben alle, die sonst auch nicht unbedingt benachteiligt sind: nämlich Boys & Girls mit besonders frechem Mundwerk!



Bevor wir Euch nun verraten, was Ihr alles an Gewinnen einheimen könnt, erklären wir erstmal die Spielregeln - wie in der Schule: erst die Arbeit, dann das Vergnügen.

Also, wir haben uns das so vorgestellt: Wir stellen eine dämliche Frage in den Raum, und Ihr sollt darauf eine möglichst noch dämlichere Antwort finden. Einfach, oder? Naja, sooo einfach ist es nun auch wieder nicht, denn meistens soll Eure Antwort nicht nur dämlich sondern auch witzig sein, und zweitens darf sie nicht

länger als maximal zwei Zeilen (ein bis zwei Sätze) sein. Wir werden uns dann durch den Berg Eurer Zinschriften wühlen und in einer demokratischen Redaktionsabstimmung (jeder Redakteur erhält eine halbe, der Verleger hingegen drei Stimmen) die fünf markigsten Sprüche ansählen. Diese präsentieren wir dann voller Stolz im Heft 1/90 der stannenden Öffentlichkeit.

So, ehe wir Euch noch weiter mit ausschweifenden Regelklärungen langweilen, hier die Frage aller Fragen:

Was ist der entscheidende Unterschied zwischen dem Amiga und dem Atari ST?

Zugegeben, die Frage nach sich ist schon ein bißchen gemein, aber wir Redakteure sind nämlich ein hörsartiges Völkchen (hihi). Wie auch immer, kommen wir endlich zum Lohn der Mühe:

Denjenigen, der uns den

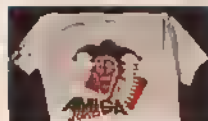


stärksten Spruch schickt, muß ja irgendwie auch ein starker Typ sein. Deshalb erhält der Sprüheklopfermeister auch einen besonders starken Preis, nämlich ein Set mit sechs poppig bunten Hanteln!

Als zweiter Preis winkt eine besondere Überraschung: Der Vizemeister erhält von uns zwei Eintrittskarten zu einem Rockkonzert seiner Wahl. Dort kann er dann mit Begleitung einmal so richtig „die San ranlassen“.

Auch der dritte in der Wertung hat schließlich keine ruhige Kugel geschoben, deshalb bekommt er sein eigenes Mini-Pool-Billard, wo er dann doch in aller Ruhe seine eigenen Kugeln schieben darf.

Der Beleger des vierten Platzes hätte sich ruhig ein bißchen mehr anstrengen können, dann wäre er zumindest dritter geworden. Das



bedeutet Training und deshalb gibt's einen tollen AMIGA JOKER-Jogginganzug (zum Trainieren bestens geeignet!).

Für den fünften im Bunde haben wir dann noch eins unserer beliebten AMIGA JOKER-T-Shirts beigelegt. Besser als garnix, gell?

Wer einen dieser tollen Preise einsacken möchte, der braucht nichts weiter zu tun, als seinen Spruch auf eine Postkarte zu schreiben und spätestens bis zum 1.12.1989 (Einsendeschluß) an folgende Adresse zu schicken:

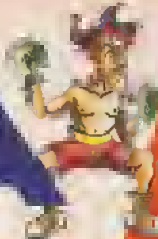
Joker Verlag
Kennwort: „Sprüheklopfer“
Untere Poststraße 67
8013 Haar
Deutschland

Übrigens: Der Rechtsweg ist wegen Bauarbeiten gesperrt und damit ausgeschlossen. Umlenkung über den Holzweg.

Wer bei dem Begriff „Spiel-Konsole“ immer noch an die alten Telespiele von Atari oder Intellivision denkt, befindet sich auf dem komplett falschen Dampfer. Die starken Konsolen der neuen Generation erreichen in technischer Hinsicht problemlos Amiga-Niveau. Aber technische Brillanz ist heiknlich nicht alles, wir wollen anhand der verschiedensten Kriterien den Gesamtsieger

ermitteln. Der Kampf geht über drei Runden, ein KO-Sieg ist jedoch nicht zu erwarten, dafür sind die Kontrahenten zu ebenbürtig.

AMIGA



Runde 2: Spielspaß

Eine schwierige Sache: Zwar sieht uns Amiganern eine ungeheure Masse an Spielen zur Verfügung, mit der die vergleichsweise knapp vorhandene Auswahl an Konsolen-Modulen absolut nicht mithalten kann; jedoch ist es für unsereisen schon recht schwierig, die wenigen hochklassigen Programme aus diesem Wust anzuführen. Konsolen-Fans haben es da besser, nahezu jedes der angebotenen

Games schlägt sein Amiga-Pendant in Sachen Spielbarkeit um Klassen! Während z.B. „Space Harrier“ am Amiga ein Graus ist, glaubt man bei der Sega-Version direkt in der Spielhalle zu sitzen – einfach phantastisch! Gleiches gilt für „Thunder Blade“ oder „Vigilante“, wo ebenfalls die Konsolen-Versionen weit eher zu begeistern wissen als ihr jeweiliges Amiga-Gegensidek. Die rühmliche Ausnahme von der Regel ist „R-



Runde 1: Die Technik

Nun, sowohl die PC-Engine als auch das Mega Drive sind in nullkommaix installiert: AC/DC-Adapter einschießen und an das Netz hängen, dann das Moniorkabel in den Antenneneingang eines x-beliebigen Fernsehgeräts stecken – fertig! Hier offenbart sich allerdings schon der erste Schwachpunkt: Wer seine Konsole an einem hochauflösenden Monitor betreiben will, muß zurück ins Fachgeschäft und einen speziellen Adapter besorgen. Der Weg lohnt jedoch allemal, was man spätestens dann feststellt, wenn die erste Spiel-Cardridge im Gerät steckt. Was dem User nämlich an geballter Grafik-Power geboten wird, ist schon vom Allerfeinsten! Da tummeln sich in nahezu jedem Game Unmengen von meist überdimensional großen Sprites auf dem Screen;

alles ohne das geringste Ruckeln oder Flackern. Auch in Sachen Farbpracht brauchen sich die japanischen Spielgeräte vor der „Freundin“ nicht zu verstecken, im Gegenteil, Konsolen-Spiele sind oftmals fast schon zu bunt. Nur beim Sound hat der Amiga eindeutig die Nase vorne: Obwohl nahezu alle feindlichen Games über eine Auswahl von verschiedenen Musikstücken verfügen, klingen die Melodien doch allesamt etwas blechern und sprechen zudem geschmacklich eher asiatische Ohren an.

Bilanz der ersten Runde: Selbst wenn zusätzlich der Umstand ins Feld geführt wird, daß beide Konsolen nur mit japanischer Beschreibung angeliefert werden, muß der Amiga doch einen kleinen Punktnachteil in Kauf nehmen,



Die Screenshots beweisen es: Weder die PC-Engine noch das Mega Drive stehen dem Amiga in Sachen Grafik nach.

Eben erst hat sich der Amiga – nach langem und mühevolem Kampf gegen den Erzrivalen Atari ST – seinen Platz als Spiel-Maschine Nummer Uno erobert, da droht auch schon die Entmachtung durch die „gelbe Gefahr“: Spätestens seit dem Erscheinen von NECs „PC-Engine“ und Segas „Mega Drive“ spielen auch japanische Konsolen in der Oberliga mit! Die Zeit ist reif für einen Schaukampf; mal sehen, ob es die Herausforderer mit dem Champion aufnehmen können.



POWER Konsolen



TEST

Type"; beide Versionen sind großartig, trotzdem spielt sich der Baller-Klassiker am Amiga noch etwas besser als auf der PC Engine. Adventure- oder Rollenspiel-Fans werden hingegen mit den Konsolen wenig Freude haben, sind diese doch naturgemäß (zumindest bis jetzt) überwiegend für reinrassige Actionspiele reserviert (Übrigens auch hier fast ausschließlich japanische Anleitung, aber

wer braucht zum Ballen schon eine Anleitung?). Um das Ungleichgewicht in dieser Runde komplett zu machen, muß gesagt werden, daß der Konsolen-Besitzer zugunsten eines sogenannten „Joypads“ auf seinem geliebten Joystick verzichten muß, für viele ein schmerzlicher Verlust, da die „Daumenssteuerung“ zwar exakt, aber eben nicht jedermanns Sache ist.

Runde 3: Marktlage

Tja, im Finkh entscheiden der Amiga den Kampf eindeutig für sich: Obwohl beide Konsolen mit einem Anschaffungspreis von knapp DM 500,- (incl. 1 Joypad, exkl. Adapter) den Amiga um die Hälfte unterbieten, ist ihr Verbleiben auf dem Markt noch lange nicht gesichert. Denn trotz aller Qualitäten haben die Geräte doch zwei entscheidende Nachteile! Erstens kann man mit einer Konsole eben ausschließlich spielen, während der Amiga seinen Usern praktisch die ganze Welt der Computertechnologie zu Füßen legt. Zweitens ist eine Cartridge nicht kopierbar, d.h. es existieren keinerlei Raubkopien. Ehe nun die gesamte Softwareein-

dustrie über mich herfällt, ein Wort zur Erklärung: Der Amiga ist nicht zuletzt deshalb so weit verbreitet, weil nahezu jeder Schöller, sobald er sich Gerät und Monitor gekauft hat, jemanden kennt, der ihm kostenlos ein saftiges Anfangskontingent an Software zur Verfügung stellen kann. Was aber nützt die preisgünstigste Konsole, wenn man sich hinterher keine Programme (liegen immerhin zwischen DM 100,- und DM 140,-) mehr leisten kann? Nichts! Eben. Deshalb ist es bis heute immer noch fraglich, ob sich die modernen Telespiele wirklich endgültig am heiß umkämpften Spiele-Markt etablieren können.

Schiedsrichterentscheidung: Wie erwartet, gewinnt der Amiga klar nach Punkten, Gottlob! Dennoch: Weichen stehen vor der Tür, und wer seinen Wunschzetteln an das Christkind noch nicht abgeheißt hat, sollte nicht versäumen, die PC-Engine oder das Mega Drive (dem ich persönlich den Vorzug gebe) mit darauf zu setzen. Denn die optimale Lösung für jeden wahren Spiele-Freak lautet nicht Amiga oder Konsole, sondern eindeutig Amiga und Konsole!!! (mit)



Ob Amiga oder PC-Engine oder Mega Drive: Spielerisch ist es meistens in Ordnung!

	Amiga	PC-Engine	Mega Drive
Grafik	sehr gut	super!	super!
Sound	super!	gut	sehr gut
Spielbarkeit	gut	super!	super!
Softwareangebot	super!	schlecht (ca. 35 Programme)	miserabel (ca. 9 Programme)
Erweiterungsmöglichkeiten	super!	miserabel	miserabel
Preis für Hardware	ca. 980,- DM (A 500)	ca. 490,- DM	ca. 490,- DM
Preis für Software	ca. 39,- DM bis ca. 99,- DM	ca. 89,- DM bis ca. 109,- DM	ca. 109,- DM bis ca. 139,- DM
Berücksichtigung	Commodore- Fachhandel	Gamesworld Landshofer Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/5022463	Gamesworld Landshofer Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/5022463

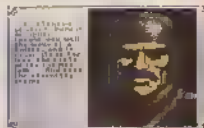
MEGA

43

Elektronik.de

TEST

Der Klassiker „Fairy Tale Adventure“ hat einen würdigen Nachfolger gefunden, nicht alleine der Vorspann erinnert hier an das Vorbild. Nennungen allerdings bei der Spielfigur: Ritter, Barbar oder Amazone (die Emanzipation ist mittlerweile bis in die entlegensten Fantasy-Königreiche vorgebracht!) stehen zur Wahl. Wir befinden uns im Königreich Albareth, das sich von



blutrünstigen Barbaren nimmst du die drei mächtigsten magischen Gegenstände des Landes ransehnen muß. Also, nix wie rans ans der müffigen Bande und rein ins pralle Heldeneben! Der Bildschirm präsentiert

sich angefrämmt: Die Menüleiste mit den üblichen Befehlen (Sprechen, Untersuchen, ins Saekchen schauen, etc.) wird per Spacestaste aktiviert, rechts auf dem Screen befindet sich unser Lebensstiel, eine überdimensionale Kerze. Leider ist dadurch das Grafik-Fenster ein bißchen zu klein angefallen. Jede Menge Scrolls, Potions, Waffen, Dungeons,

Grafik: 69%
Sound: 48%
Handhabung: 66%
Motivation: 76%
Gesamt: 65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ?

Hersteller: Origin
Bezug: Rnshware
Bruehweg 128-132
4044 Kaaral 2
Tel.: 0 21 01 / 60 70

Spezialität: Die gezielte Vorabversion hatte noch keine Save-Funktion. Bis zum Erscheinen der Endversion gelten alle Bewertungen nur unter Vorbehalt.

Gegner und ein riesiges Spielfeld machen das joysticgesteuerte Action-Rollenspiel zum Vergnügen. Wenn nur der klappernde Sound nicht so sehrrecklich nerven würde... (wh)

Tari tara, nu' iss sie da: die lange erwartete Amiga-Umsetzung des 64er Erfolgs. Jedenfalls beinahe: Ganz ist das Ding leider noch immer nicht fertig (Save-Option fehlt), aber wir haben eine bereits spielbare Vorabversion für Euch angeschaut.

Also, nichts wie rein in den Fighter und hopp, hopp mal wieder die Erde gegen den Rest der Galaxis verteidigen!

bringen - mit Erfolg! Der Bildschirm scrollt sahneweich, und schier ungläubliche Sprite-Massen huschen

„Scheibenwischer des Todes“, die nun zudem beim Zwei-Spieler-Modus seinen Kollegen auch silbitzen

mehrere Spieler, für Einzelkämpfer erscheint es mir dagegen hier und da zu wirr. (Frank Matzke)

„Stirb, mutierter Weltraum-Abschaum!“ - verständlich, daß diese Schlagzeile in der Galaktozeitung einigen Ärger beim Durchschnitts-Marsianer auslöste. Der Gemini Wing-Jäger, vollgestopft mit dem allerletzten Techno-Schrei aus Japan, ist auch längst einsatzbereit, um den bösen Worten ebensolche Taten folgen zu lassen.

gen. Man merkt schon, der 3759. Vertreter der Gattung „Horizontal-scrollendes Ballerspiel mit Extrawaffen“ ist da! Technisch ist Gemini Wing durchaus gelungen: Die Amiga-Programmierer haben sich viel Mühe gegeben, alle Features der Automatenversion (Tecmo) rüberzu-

über den Monitor. Die Grafik ist fast ebenso farbenfroh wie beim Arcade-Original, und die zahlreichen Musikeffekte entschädigen für das Fehlen antwerfender Soundeffekte. Erwähnenswert sind auch die originellen Extrawaffen (wie z.B. der

kann - ein diebischer Spaß! Spielerisch reißt Gemini Wing allerdings keine großen Bäume an. Die neuen Extras überdecken eben nicht, daß das eigentliche Spiel meist nur mit der „Angen-zu-und-durch“ Taktik zu bestehen ist. Resümee: Eine gelungene Automaten-Adaption für

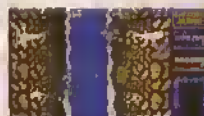
Grafik: 76%
Sound: 72%
Handhabung: 69%
Motivation: 71%
Gesamt: 72%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: The Sales Curve/Virgin
Hertz: Computershop
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Das Game kann mit einer angeschliffenen Hintergrundstory (leider nur in Englisch), einem Zwei-Spieler-Simultanmodus und einer Continue-Option (dreimal) aufwarten.



Ballervorgängen: Angreifer in Hülle und Fülle plus attraktive Endgegeg.



Der Amiga Joker meint: „Ihre Extrawaffen und ein starkes Dno-Modus machen Gemini Wing zu einem tollen Action-Doppel!“

ATTACK *** COUNT - 987654321 *** REPORT

CONFLICT: EUROPE

Zur Begrüßung empfängt den Spieler denn auch das digitalisierte Bild einer Mutter, deren Kind „Mammi, ich habe Angst“ schreiet. Schlimmer geht's nimmer! Anlaß zur Sorge bietet die

Felde zu ziehen. Aber auch ein diplomatisches Terminal wurde nicht vergessen – nur, Waffenstillstand bietet ja doch keiner an.

Auf der besagten Übersichtskarte werden sämtli-

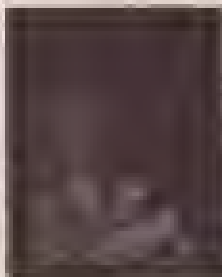
„Dieses Programm ist allen Menschen dieser Welt gewidmet, in der Hoffnung, daß ein solches Game niemals in Wirklichkeit gespielt werden muß!“ Eine Simulation, die mit solch ergreifenden Worten aufwartet, und sich dann noch mit einem auf Europa begrenzten Atomkrieg beschäftigt, läßt auch den abgebrühtesten Spiele-Redakteur am schlechten Geschmack der Hersteller verzweifeln.

Situation allerdings genug, schließlich wird davon ausgegangen, daß soeben der dritte Weltkrieg ausgebrochen ist. Schauplatz: Mitteleuropa (BRD/DDR), diverse Szenarien mit unterschiedlichen Anfangsbedingungen stehen zur Verfügung.

Wir befinden uns im Hauptquartier, in der relativen Sicherheit eines Bunkers. An der Wand hängt die Karte des Kriegsschauplatzes, darunter befindet sich ein Strip Display (Fernschreiber) – man will ja auf dem laufenden sein. Desweiteren sind noch einige Monitore (Kommando-Terminals) zu sehen, die uns verschiedene Einsatzmöglichkeiten bieten. Hier lassen sich Luftangriffe planen; chemische, biologische oder atomare Waffen einsetzen, der Nachschub koordinieren, sowie die Bevölkerungszahl samt Verstrahlungsräte ablesen. Kurz gesagt alles, was ein moderner General so braucht, um erfolgreich zu

che Einheiten durch blaue bzw. rote Quadrate darzustellen, die dann mit einem Kampfantrag versehen und bewegt werden müssen. Gerade eine Schlacht im Gange ist, erkennt man am Blinken und Rattern, dann erfolgt eine Verlustaufstellung. Auffallen ist die geringe Zahl an Kampfeinheiten, ansehnend ist es nur wenige Großverbände. Auf die Marine wurde ganz verzichtet, und der Einsatz der Luftwaffe bleibt ein Rätsel. Beides Mängel, die das Spiel als Strategiespiel, sobald es sich selbst hochhebend als Simulation bezeichnet, eigentlich nicht leisten darf. Da der Warschauer Pakt im Spiel ein empfindliches Übergewicht an Kampfeinheiten aufweist, ist der Griff in die Atomkiste der Nato schon vorprogrammiert, will der Spieler nicht sang- und klanglos untergehen.

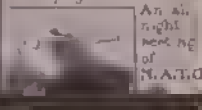
Grafik und Sound kochen – wie bei solchen Games üblich – auf der kleinen Spar-



flamme. Was den Sinn der ganzen Angelegenheit betrifft; nämlich die mit dem Einsatz von Kernwaffen auf einem „modernen“ Schlachtfeld verbundenen

WAR LIKE 7

N.A.T.O. leaders have discussed an 'improvement' to the Warsaw Pact. It is that the recent movement of its forces toward the West German border is a 'deployment exercise'.



An all night meeting of N.A.T.O.



Risiken, Gefahren und „Nerven“ (?) zu verdeutlichen – nun, da spricht das Bild des Superkillers im Terminator-Look, das in bunten Farben am Cover prangt, eine deutliche Sprache. Wenn sich auch sonst kaum jemand für dieses krasse Machwerk interessieren dürfte, die Jungs von der BPS werden sicher ihre helle Freude damit haben... (wh)

Spezialität: Wer meint, daß er das Ding haben muß, sollte sich beeilen: Die BPS bockt sicherlich schon in den Startlöchern! Das Programm wird mit umfangreicher deutscher Anleitung geliefert.

Grafik:	56%
Sound:	58%
Handhabung:	60%
Motivation:	7%
Gesamt:	58%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Mirrosoft (PSS)	
Bezug: Computeshop Gamesworld	
Landsberger Str. 135	
8000 München 2	
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63	



THE UNBELIEVABLE AMIGA JOKER
inf:
DER EINSTEIGER

DAS SIND DIE BRAVEN EL-
TERN VON HANNES

(vor 17
Jahren)

ZELING

DAS IST HANNES. BRAV, FLEISSIG,
UND ER RÜLPST NIE!

WEIHNACHTEN

2. JETZT WIRD
3. HANNES BE-
4. RÜHMTER PRO-
GRAMMIERER, DAS
IST JA WOHL KLAR!
REICH UND BE-
RÜHMT, DEN EL-
TERN EINE FREU-
DE, UND NIE
RÜLPSEND...

DOCH
EINES
NACHTS

ETWAS
KLAPPT
NICHT
SO GANZ

HÄ? WAS'N
JETZ LOS?

GENAU!
WAS PASSIERT
DA?

HALTE
DICH
BEREIT

UND DANN...

AMIGA





EINIGE MUSS
MAN
WOHL ZU
IHREM
GLÜCK
ZWINGEN
...



... UND JETZT
ERFAHRT
UNSER
JUGENDLICHER
HELD,
WAS SICH
AM
BESTEN
KANN...



ALAR

DASS EXTREME
ERFAHRUNGEN
DIESER ART
SELBST DEN
PHANTASIELOSESTEN
AUCH EXTREM
VERÄNDERN, KANN
SICH WOHL JEDER
LEBHAFT VORSTELLEN.
UND SO KAM ES...

... DASS DER
ERSTE WEIHNACHTS-
FEIERTAG DOCH
NOCH GANZ IN-
TERESSANT
WURDE.



END

Da wäre zum ersten der vielfach ausgezeichnete Verkaufshit Falcon von Spectrum Holobyte, zu dem nun die erste Mission Disk erhältlich ist. Im Gegensatz zur „Grundausstattung“ dürfen Besitzer der Erweiterungsdiskette nunmehr durch eine smaragdgrüne Land-

Falcon-Fans erfüllen kann – inklusive nochmals erhöhtem Schwierigkeitsgrad! Werfen wir nun einen Blick auf den einzig ernstzunehmenden Konkurrenten: F-16 Combat Pilot von Digital Integration. Obwohl das Programm in Sachen Grafik und Sound auf den ersten Blick nicht mit dem Falken mithalten kann, macht es diese Mankos bei genaueren Hinsehen wieder wett. Eine Vielzahl von Optionen, wie z.B. variable Witterverhältnisse oder Tag und Nachtflug, sowie eine Unzahl feiner Einzelheiten sorgen für gesteigerten Realismus. So verfügt Combat Pilot nicht nur über ein viel größeres Fluggebiet als sein Konkurrent, hier machen neben drei verschiedenen MIG-Typen auch noch Hubschrauber den Himmel unsicher! Leider gibt es während des Fluges keinerlei Außenansichten zu bewundern, und auch die Benutzerführung läßt zu wünschen übrig: Vor jedem Flug muß ein Wort aus der Anleitung eingegeben werden,



und das Laden eines gespeicherten Piloten wird zur Fingerübung für Diskjockeys – das Programm erkennt sich nur ein Laufwerk an. Im direkten Vergleich hat Falcon die Nase einen Hauch weiter vorne, es ist die ausgereifere Simulation. Die große Schär der Falcon-Süchtigen darf sich also freuen: die Mission Disk bringt eine Reihe neuer und interessanter Herausforderungen. Simulations-Fans, die noch keines der beiden Programme besitzen, dürfen aber auch bei F-16 Combat Pilot sorglos zuschlagen – was es an Grafik und Sound vermissen läßt, macht es durch seinen Realismus wieder wett. Für Unentschlossene gilt wie immer: Laßt Euch beide Programme vorführen, ehe Ihr Euch entscheidet! (mm)



Der Amiga Joker meint: Bei F-16 Combat Pilot ist Realismus Trumpf: von Schlechtwetter bis zum Nachtflug ist alles vorhanden!

F-16 Combat Pilot

Grafik:	87%
Sound:	81%
Handhabung:	84%
Motivation:	92%
Gesamt:	86%
Für Experten	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Digital Integration	
Bezug: Rushware	
Bruchweg 128-132	
4044 Kaarst 2	
tel.: 02101/76070	

Spezialität: Die Passwörter und das Nichtanerkennen eines Zweitlaufwerks sind sehr lästig! Dafür läßt das Programm erheblich schneller als der Konkurrent.

Falcon Mission

Grafik:	92%
Sound:	87%
Handhabung:	93%
Motivation:	92%
Gesamt:	91%
Für Experten	
Preis: ca. 60,- DM	
Hersteller: Spectrum Holobyte	
Bezug: Computershop	
Gamesworld	
Landsberger Str. 135	
8000 München 2	
tel.: 089/5023463	

Spezialität: Die Zusatzdiskette läuft nur in Verbindung mit dem Original-Programm. Die Anleitung ist komplett in Deutsch – es fehlen in dieser Übersetzung jedoch die Karten des neuen Fluggebiets. Besitzer von 1MB-Amigas erhalten mehr Grafik und Sound, sowie eine Blackbox.

Zwei Ansprüche muß ein guter Flugsimulator in besonders hohem Maß erfüllen: Möglichst realistisch soll es zugehen, und die Action darf dennoch nicht zu kurz kommen! Am liebsten scheint hier die Simulation einer F-16 zu sein, da sich gleich zwei Firmen entschlossen haben, den Amiga damit zu beglücken.





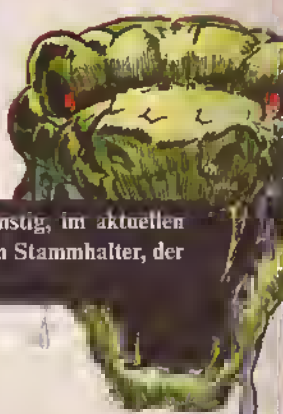
TEST

Klängen ans den Lautsprechern kommt, ist ebenso sehr beeindruckend. Dennoch: Edel-Programmierung ist normal nicht gleichbedeutend mit einem guten Spiel! Insgesamt fehlt das Game hinter all den herrlichen Effekten, und wenn ich noch die unersetzliche Steuerung addiere, bleibe ich mit sehr wenig Gründen, meinen fünf Prinzen-Leben – die übrigens meist recht flott

Haeh, ich mag diese schmalzigen Märchen-Stories: Nachdem der böse Zauberer Zandor vor Jahren schon in eine entlegene Ecke des friedlichen Königreichs Pacifica verbannt wurde, sinnt er nun auf Rache. Als dann König „Edelred der Gnte“ anlässlich eines Festtagsmahlts vergiftet zu Boden sinkt, ist alles klar: Der jun-

Naeh „Bio Challenge“, das trotz guter Kritiken kein Verkaufsschlager wurde, liegt mit „Castle Warrior“ nun das zweite große Spiel der französischen Delphine-Truppe vor. Als erstes sticht die ungewöhnliche Perspektive ins Auge: Alle Feinde und Hindernisse nähern sich dem muskulösen Helden spritzend dreidimensional von

des dunklen Ganges lauern dann noch eine Mega-Cobra und der glatte Riese (es dürfte sich um die jüngere Brüder des weißen Riesen handeln, aber keine Ahnung, wieviel Waschkraft der nun hat). Die beiden unfrenndlichen Gesellen lassen sich nur besiegen, indem man deren Feuerbälle auf sie zurückschleudert. Kein leich-



Wer wollte schon immer einmal Prinz sein? Die Gelegenheit ist günstig, im aktuellen Action-Game von Delphine Software sucht ein vergifteter König einen Stammhalter, der ihm binnen eines Tages das Gegenmittel ranschaft.

ge Prinz muß losütern, um dem übleu Meuchler kräftig auf die Birne zu hauen und das Gegenmittel zu organisieren. Daß der Weg zum schnelkischen Magier mit al-

vorne. Am ehesten läßt sich die Optik mit den 3D-Hits von Sega (Space Harrier, Out Run etc.) vergleichen. Der erste der sechs Level wartet gleich mit einer Men-

tes Unterfangen, zumal die Joysticksteuerung sehr zäh ausgefallen ist, und durch den 3D-Effekt die Position der Gegner kaum jemals genau ausgemacht werden kann.

Als kurzes Intermezzo folgt ein großer Drache, der das benötigte Kanu nicht freiwillig rausstücken will. Mit dem Speer macht man dem Liudwurm einen kurzen Prozeß. Spielerisch geht es dann wie in den ersten beiden Levels weiter, unter anderem bei einer Wildwasser-Bootsfahrt und einer Platzrunde mit einem auf einem Flugdrachen.

Was Grafik und Sound betrifft, ist „Castle Warrior“ schön gelungen. Die Bilder sind allesamt mit viel Liebe in Farbe und Detail gemalt, und die dreidimensionalen Animationseffekte glänzen durch besonders weiche Übergänge. Was da an atmosphärischen Stereo-

ausgehaucht waren – die Krokodilstränen nachzuweisen. (Frank Matzke)

Spezialität: Die übliche Amiga-Krankheit: Tolle Aufmachung und wenig Spiel.



Astrelme Optik – eher der echte Pep (ch).

leise Gefährten gepflastert ist, versteht sich wohl von selbst...

ge scheußlicher Vampire und grapschender Gliedmaßen auf. Hier gilt es, die eigene Haut mit einem gekauerten Sprung zur Seite oder einem satten Schwertstich zu retten. Am Ende

Grafik: 81%
Sound: 74%
Handhabung: 51%
Motivation: 54%
Gesamt: 65%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Delphine Software

Verlag: Bomio
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel. 0 69 / 70 60 50



Bereiten Sie die Vorstellung unserer
NEC-Lautwerks in dieser Ausgabe

Anschließen Sie die Amiga im amigaloben
Stahlblechgehäuse, kein Bausatz! Nur Kabel an-
schließen, einschalten & läuft! Intelligente Abschalt-
ung, Erkennung nur nach Reset. 100% kompatibel
zu allen Programmen bis Trank 82 (A 1010), Ultra-
thinline im Format! Linearmotor! Bräse Front-
blende! Amiga Controller: 100% CMOS-Technik
mit Direktanalog-Erkennung! Eigenes Herstellertag
in West Germany! Einmal am Amiga getestet! Ca. 65
cm langes Kabel! Sondierlänge bis 1,5 m. gering ge-
auf! Preis! Bräse! Lieferung bei Bedarf gegen 20,-
DM,- 1 (1) Jahr Garantie! Elektronik & Mecha-
nik, also komplett.

A 500 512 KB Erweiterung für Amiga 500

Akkugewinnung Uhr, abschaltbar, seit 10/87 (!!)
sehr erfolgreich im Markt eingeführt, erste ab-
schaltbare Modell auf dem deutschen Markt, ein-
zeln im Amiga getestet, Quarzzeit, Genauigkeit
justierbar, komplett montiert im eckrechen-
schaffen Einbau, Rums Acta es Time! 60-120 ns, 60
ns Ram n A.

Staubschutzhäuben

Vorstellung in dieser Ausgabe schützen Ihre
Amiga und das Zubehör vor dem gefährlichen
Zerbrechen durch Schmutz, Staub, Sonne... Wir
haben alle 500 versch. Modelle für alle gängigen
Geräte lieferbar:

Amiga 500	22,- DM
A 1011/4, Philips, bangl.	43,- DM
Star LC, NG, 10 + bangl.	29,- DM
NEC P 7200, 1Q 850, 1050	35,- DM
Citizen 1200, MPS 1200/30	29,- DM
NEC P6 + (P 5200)	37,- DM
Amiga 2000 Tastatur	22,- DM
A 2000 + Monitor	69,- DM
NEC Ms II, 2A, 3D, 9070S	47,- DM
Com. MPS 1500, DM 105	79,- DM
Epson LC 800, 400, 80/90	79,- DM
Chi. Swift 10, P6, CP6	35,- DM
NEX P7 + (P 5300)	39,- DM

Farbblinder, drahtlose Warn, farblichfarb ver- schleißbar

Star LC 10, NX 1000	15,- DM
Epson FX, MX, LX 800, 400	11,- DM
NEC P 6 Color	49,- DM
Star LC 10 Color	29,- DM
Star NL, NG ... 10	17,- DM
NEC P6 (alt)	19,- DM
Citizma 120 D	19,- DM
Panasonic KX-P 108x, 9x	19,- DM

Drahtkabel A 500/2000 mit Cretionis n ca. 1,8 m	19,- DM
Montorkabel A 500, 1000, 2000	
Nuttsigne 9-pol, analog	29,- DM
Montorkabel win von, jed. A 1081, 4, 5, Philips CM 8833	39,- DM

Wir führen ein sehr umfangreiches Hard- & Softwa-
reprogramm speziell für die Amiga-Serie. Unser
komplexes Programm ist in gegen 2,- DM in Brä-
marken oder frank. Rückumschlag anfordern.

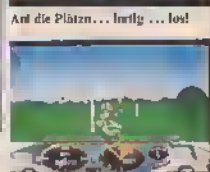
PS: NEU, jetzt auch Amiga-Software lieferbar,
sowie Games von allen bekannten Firmen, an ihm
Ladenverkauf!

Versand: UPS-Nachn. o. Post + Vk.-Anteil,
Scheckvorkasse + 7,- DM.

AHS-Amigan Hard- & Software-Vertrieb GmbH
Ludwig Schürgraber 3-5

Tel. 0 60 31-6 19 50
(Mo-Fr 9-13.30 & 14.30-18, Sa 9-13 Uhr)

Für die Freunde röhrender Motoren gab es in der letzten Zeit eine
ganze Reihe von Programmen – nur die Motorrad-Freaks kamen zu
kurz! Aber die Durststrecke ist vorüber: Micro Styles RVF Honda
startet jetzt auch am Amiga durch.



Nachdem ich mich durch die
Passwortabfrage gewurstelt
und das starke Titelbild
samt feierlichem Soundgebüh-
rend bewundert habe, kann
es losgehen: Noch schnell
zwei bis drei Menüs durch-
klicken, dann steht meine
Spielfigur nebenbei RC 30
Honda am Start. Ansehe-
nen, auf die Maschine sprin-
gen und Gas geben. Die
Grafik ruckelt ein wenig.
Ein Konkurrent überholt
mich, fährt mitten durch
mich hindurch, nichts ge-
schieht! Ein Crash in der
ersten Kurve hat eine
Blenchhandlung im Gras zur
Folge. Als ich beim näch-
sten Anlauf an ungeeigneter
Stelle zuviel Gas gebe,
bännt sich die Honda auf,
und ich fahre ziemlich lange
nur auf dem Hinterrad –
selbst durch beheiztes
Bremsen läßt sich das Ge-
niet nicht wieder in die Normal-
position dirigieren. Auch
der Tacho scheint zu spin-
nen, nach jeder Baechlae-
dung will er sich pattoni
nicht mehr bewegen. Egal,
auch drei Runden brause ich
als Vierter drehts Ziel...
RVF Honda kann mit recht
einfach Animationssequen-
zen (Anschließen und Testen
der Maschine am Strecken-
rand) in leider etwas einfü-
ger Landshaft antworten.

Sehr viel Neues ist allerdings
nicht dabei.
Wer wilde Motorradrennen
mag, ist mit diesem Pro-
gramm jedoch recht gut be-
dient. Die Steuerung per
Joystick ist wirklich gelin-
gen, und die Maschine
verhält sich sehr realistisch,
obwohl die Kollisionsabfrage
im Großen und Ganzen
nicht überzeugend ist. In-
sgesamt stehen 22 verschie-
dene Strecken zur Verfü-
gung, und wer seine Karte
unterwegs beschädigt hat,
braucht auch nicht zu ver-
zweifeln; ein Boxenstop
macht's wieder gut! (Udo
Bartt)

Grafik:	68%
Sound:	74%
Handhabung:	68%
Motivation:	74%
Gesamt:	71%
Variablel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Micro Style	
Bezug: CSJ Computersoft	
Auf dem Sechast 17	
3703 Sarstedt 4	
Tel.: 0 50 667 40 31	

Spezialität: Eine reichhaltige
Auswahl von Menüs und
Tabellen ist vorhanden. Ein
besonderes Ärgernis ist die
Achtung: Das Ding ist
aber komplett in Deutsch,
aber die Übersetzung ist unter
aller Kritik!



Quadratisch, praktisch, gut!

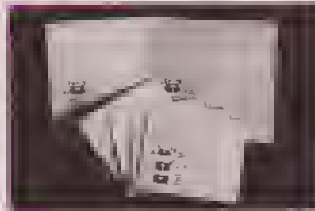
Ein Slogan, der nicht ausschließlich für Schoko-Riegel gilt. Nein, auch die praktischen Disketten-Versandtaschen von „Sentinel“ lassen sich auf diese Weise trefflich umschreiben. Außerdem wollen wir Euch noch zwei nützliche Artikel vorstellen, die das Leben mit unserer elektronischen „Freundin“ ganz erheblich erleichtern: ein Spitzen-Zweitlaufwerk sowie prima Staubschutzhüllen für alle Amiga-Modelle.



Keine Chance für Schwerhörige: superleises Zweitlaufwerk von AHS-Amegas.



Keine Chance für Staub und Schmutz: Abdeckhüllen für alle Amiga-Modelle.



Keine Chance für Killer-Postler: stabile Disk-Versandtasche von Sentinel.

Wer gerne umfangreiche und komplexe Games spielt, dabei jedoch mit nur einem Laufwerk ankommen muß, kennt das Problem: endloses Diskettenwechseln ist angesagt! Alle, die sich jetzt angesprochen fühlen, haben unser ganzes Mitleid. Da sie damit jedoch nur wenig anfangen können, hier ein heißer Tip: Mit dem externen Zusatzlaufwerk von AHS-Amegas lassen sich solche Probleme schnell, zuverlässig und vor allem preisgünstig ans der Welt schaffen. Für erstaunlich günstige DM 239,- erhält man ein stabiles Zweitlaufwerk, das nicht nur farblich sehr schön zum Amiga paßt, sondern

auch absolut zuverlässig seinen Dienst an jedem der drei Modelle verrichtet. Kein Wunder, ist doch im Inneren des solide verarbeiteten Gehäuses ein oft erprobtes Laufwerk seinen Dienst; das 1037A von NEC. Außerdem hebt sich das AHS-Laufwerk besonders durch seine angenehm leise Geräuschkulisse vom Rest der 3.5" Konkurrenz ab. Wo andere an unangenehm schnarrenden, ist hier lediglich ein soziales Brummen zu hören. Bei einem so hohen Qualitätsanspruch ist der Hinweis auf den kleinen Kipphebel an der Rückfront, mit dem sich das Gerät abheben läßt, nur noch reine Form-

sache... Dient ein Zweitlaufwerk noch vorwiegend der Bequemlichkeit des Users, ist eine Abdeckhaube für den Rechner schon nahezu lebenswichtig – schließlich ist Staub der natürliche Feind aller Elektronik. Da starre Abdeckungen meist sehr unhandlich sind (wohin mit dem Deckel beim Spielen?), haben wir uns die praktischen Kunststoffhüllen angesehen, die in den unterschiedlichsten Ausführungen angeboten werden. Egal, ob man nun „nur“ einen 500er oder gleich einen ganzen A2000 samt Tastatur und Monitor verhüllen möchte, zwischen DM 22,-

(A500) und DM 69,- (A2000 komplett) findet jeder das passende „Verhüterli“ für seinen Rechner. Als Farbe gibt es allerdings nur das glänzende Silbergrün, welches für gewöhnlich nur bei PCs Verwendung findet.

Last not least kommen wir zu den Disketten-Versandtaschen, die vom Disk-Giganten „Sentinel“ hergestellt werden. Wer schon mal Datenträger verschickt hat und weiß, wie lieblos die Bundespost mit derlei Dingen oft umgeht, wird die brennenden Papphüllen sehr zu schätzen wissen. Das verwendete Material ist wirklich stabil – da kann auch der größte Postler kaum noch Schaden anrichten! Die Taschen sind innen mit Schaumstoff ausgelegt, verfügen über eine Klebegummierung und haben bereits einen Label-Vordruck auf der Außenseite: Versender-Herz, was willst du mehr? Erhältlich sind die praktischen Hüllen sowohl für 3.5- als auch für 5.1/4-Zoll-Disketten. Einzig der Preis steht noch nicht ganz fest, er wird jedoch sicher unter einer Mark pro Stück liegen. Wem das zu teuer ist, der kann auf einen kleinen Trick zurückgreifen: Die 5.1/4-Taschen lassen bei Bedarf gleich mehrere 3.5-Disks auf einmal! Außerdem: Die sichere Ankunft der wertvollen Programme sollte auch dem größten „Sparschwein“ ein paar Märker wert sein, oder? (ml)

Herzogsquelle
AHS Amegas
Schöngrasse 3-5
61601 Friedberg
Tel. (06031) 61950



TEST

Hanse handelt – wie der Name mitschwei vermuten läßt – vom Seehern mit Gütern, die über den Seeweg transportiert werden. Dabei gilt es, in verschiedenen Häfen „Kontore“ (Filialen) zu eröffnen, um dort Speicher voll Waren gegen Salz zu tauschen, und diese daheim in Lübeck zu verkaufen. Bei den Fingern muß der Spieler in fremden Städten „Faktoreien“ (Fabriken) errichten, und das dort produzierte mit Lkw-Verkehr heim nach Anshing holen – also dasselbe in grün wie Hanse, nur 903 Kilometer weiter im wilden Süden.

Das (hoffentlich) erwirtschaftete Geld kann man bei Hanse in eine gut dmiel-dachse Börse stecken und ilueh Anteilkauf von anderen Spielern sogar an deren Gewinnen mitverdienen. Bei Fugger gibt es keine Börse, aber es gibt Karl V., der sich im Lauf des Spiels für Wahlkampfspenden erkenntlich zeigt...

Beide Spiele bieten noch liebevolle Möglichkeiten, nesehuldige Mitspieler kurzerhand zu überfallen – das Brandschätzen und Rauben gehörten im Mittelalter halt ebenso zum Alltag wie lizenzirte Kanakdeckel und Versicherungsverträge.

Hier gnb es bei der Amiga-Version von Hanse einige Neuerungen gegenüber des betragten 64er Originals: Wer die Flotte oder den Hafen eines Kontrahenten zu Bruch ballen will, darf neudeutings mit einem schneller und besser animierten Schnßwechsel rechnen. Zudem wurde eine Kapierflotte eingeführt, die man von Zeit zu Zeit ein Schiff zustecken kann – sollte aber nur geschehen, wenn Überflüß

herrscht, denn ansser Ruhm und Ehre bringen derlei Aktionen wenig. Zn Lande, hei den Fingern, herrsehen ähnlich luedeliche Zustände: Hier hat jeder Spieler die Möglichen, sich Ränke zum Überfallen des Gegners, oder Söldner zum Schutz der eigenen Fhrien zu engagieren... Aneh Bestechung oder Bündnisse gelten als probate Mittel.

Hanse wartet mit einigen digitalisierten und dann nnebearbeiteten Grafiken nfallenderdings dürfte es selbst komplette Video-Laien vor enorme Schwierigkeiten stellen, auf Anhieb so schlechte Qualität zu produzieren. Dennoch schaffl Finger das Kunststück, die Ergebnisse seines Zwillingsbruders noch zu unterbieten! Aneh sonst haben die Seefahrer die Nnse vorne: Während hier die Programmierer schon gemeikt haben, auf welchem Computer sie gerade arbeiten, und Hanse sich deshalb mit der Maus steuern läßt, müssen die Fhhrwerke der Fugger noch per Joystick dmiel das Gelände gezogen werden. Warum dennoch ein Manszeiger durch die Gegend flutzl, der Versuch der Mansbenennung jedoch zu Fehlschaltungen führt, ist wahrscheinlich ein uniltes Familiengeheimnis der Fugger.

Beide Spiele entfalten erst bei mehreren Mitspielern ihre volle Stärke und bieten dann wunderbare Unterhaltung in Krieg und Feindschaft. Welchem von beiden man den Vorrang gibt, ist reine Geschmackssache – alle beide branch man aber auf keinen Fall! (Felix Bubl, Hert über Novgorod – gel, UN7)

hanse



Grafik: 46%
Sound: 30%
Handhabung: 79%
Motivation: 81%
Gesamt: 59%

Für Anfänger!
Preis: en. 69,- DM
Hersteller: Ralf Glan/
Ariola-Soft
Bezug: Computershop
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Kein Kopierschutz, Spielstände können abgespeichert werden. Ein ausführliches Handbueh ist ebenso vorhanden, wie ein vom Computer gestenerter Gegner für Solospieler. Unterwarte Zwischenfälle (Brände, Krankheit etc.) würzen das Spidgeschehen.

Die Fugger



Grafik: 39%
Sound: 30%
Handhabung: 74%
Motivation: 77%
Gesamt: 55%

Für Anfänger!
Preis: ea. 55,- DM
Hersteller: The Electric
Ballhaus
Bezug: Fantastie
Müllersr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 0 89 / 2 60 95 93

Spezialität: Das Programm ist kopiertgeschützt und hat eine Paßworbung. Nenn verschiedene Spielstände können gesaved werden. Das Handbueh ist im Stil einer Chronik anfgemacht, lustig und verständlich. Aneh hier sorgen Schicksalsschläge für Überraschungen.

Suu hatten die Craftklassiker der Wirtschaftsspiele auf dem Amiga Einzugs: Sowohl in „Hanse“, als auch bei „Die Fugger“ geht es um den mittelalterlichen Handel mit allerlei Waren. Bis zu sechs Mitspieler kämpfen nach den Gesetzen der freien Marktwirtschaft und des organisierten Verbrechens gegeneinander um Geld und Ruhm

Ozymandias (sieht ein bißchen aus wie Zorro) macht sich auf die Suche nach Asiaroth, einem offenkundig weiblichen Wesen, das enge Verwandtschaftsverhältnisse zu Spinnen/Kiaben und Fledermäusen nicht verleugnen kann. Die unbekleidete Dame haust tief in den Katakomben ihres Reiches und verfügt über beachtliche PSI-Power (Energiestrahlen). Während unser Zorro-Verschnitt in den Höhlen umherirrt und unter Glasglocken verborgene Zusatz-Kräfte sucht, machen ihm die Diener Asiaroths das Leben schwer. Hier gilt es, den zahlreichen Angreifern auszuweichen, oder erworbene Fähigkeiten sinnvoll einzusetzen (keine Ballerei!). Ein eingebauter x,y-Koordinatenanzeiger und viel Knixzixe



(Leben) helfen, die Geheimkennate der Horror-Lady zu finden, um sämtliche Bösewichte in einer letzten entscheidenden Geistesprobe in die Ethereal-Ebene zu verbannen. Bis zum großen Show-Down ist es allerdings ein weites Weg, der durch zahlreiche hübsch gestaltete

Sereens (Höhlen) führt. Unterwegs gibt es viel exotische Weiblichkeit zu bewundern (nur nicht den Kopf verlieren lassen!). Fans des Genres dürfen also getrost zugreifen: Sie erhalten ein soubei programmiertes Gameset mit dekorativem Poster (die Titelheldin in voller Grazie) für's Geld. (wh)



TEST

Spezialtitel: Angestaubte Spielidee, aber solide umgesetzt. Das zeigt schon die ausführliche mehrsprachige Anleitung. Erfolge werden im Barbarian-Stil in Prozenten angezeigt.

Grafik: 71%
Sound: 78%
Handhabung: 73%
Motivation: 74%
Gesamt: 74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,- DM
Hersteller: Hewson
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schachtel 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31



Ansehnliche Grafiken und tolle Songs im Style J.M. Jarres lassen Hewsons Todesengel aus dem üblichen Einerlei der Hüpf- und Laufspiele angenehm hervorstechen.

Willkommen zur Postler-Mini-Olympiade für kindliche Gemüter: Vier verschiedene Spielchen mit putziger Grafik und naivem Gameplay warten auf spielwütige Briefträger

Im Hauptspiel darf man mit einem Postauto durch's Dorf düsen (Vogelperspektive) und Päckchen verteilen. Zwei Spielrunden stehen zur Verfügung: Im „Easy Game“ rumpelt der Lastei gemütlich vor sich hin, was dem Spieler keinerlei Schwierigkeiten bereitet, während bei „Hard Game“ die Kurven insamt genommen werden müssen, und entgegenkommende Radfahrer sowie geheimnisvolle grüne Pflüzen (Schleudergefähr!) die Strecke unsicher machen. Hat man innerhalb des Zeitlimits von 25 Minuten (!) seine Zustellung an den richtigen Mann gebracht, ohne einen Crash zu bauen, gibt's ein paar Pünktchen zu Belohnung. Die katastrophale Joystick-abfrage und der nervige Sound (kann gottlob abgeschaltet werden) würden je-

doch sogar Herrn Schwarz-Schilling den bescheidenen Spaß an der Sache verderben.

Die restlichen drei Spiele setzen sich aus einer rausgesteuerten „Mensch ärgere Dich nicht“-Variante (in doppelter Ausführung) und einem „Action-Memory“, bei dem für verschiedene Personen der passende Oberbrett zur unteren Hälfte gefunden werden muß, zusammen.

Bei sämtlichen Games tendiert der Spielwitz in Richtung absoluter Nullpunkt – zumindest für Leute über sechs Jahren. Wei jedoch ein kleines Kind hat, das behutsam ans Medium Computer herangeführt werden soll, findet in „Postman Pat“ eine nette Möglichkeit dazu – so werden es die Programmierer wohl auch gemeint haben. (ui)



Spezialtitel: Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Für Meine Kinder ist das Programm tatsächlich recht niedriglich – es sollte auch nur für solche angeschafft werden!

Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schachtel 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Postman Pat

Grafik: 51%
Sound: 42%
Handhabung: 40%
Motivation: 35%
Gesamt: 42%
Vorlabel
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Alternativ Software



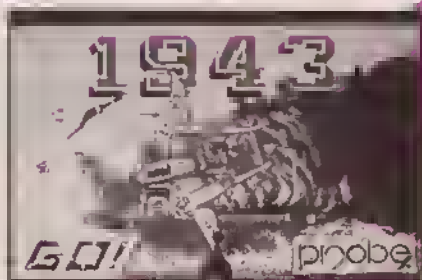
War Machine & 1943

Auf dem Asteroiden XR 27B ist die Hölle los; Das „Alien-Syndikat“ hat die wichtige Basis übernommen – es droht mal wieder die Vernichtung der gesamten Menschheit. Also wirst du aufgebracht, um vier Teile einer Geheimwaffe zu finden, mit der du die Anführerin der Außerirdischen zu Sternstaub zerbröseln sollst.

Soviel vorweg: Der Rest dieses Hüpf- und Ballerspiels ist mindestens ebenso einfallsslos wie die dümmliche Vorgeschichte, welche sich sinnigerweise auf dem Innenumschlag der Verpackung versteckt. Mit einem Blaster in der Hand und fünf Leben im Rücken begibt sich das unansehnliche Helden-Sprite auf die Suche; 80 Minuten Echtzeit stehen maximal zur Verfügung. Mehr als genug, wenn man bedenkt, daß bereits nach fünf Minuten die Finger schmerzen (miese Joystickabfrage) und die Augen tränen (nm noch schlechtere Grafiken zu sehen, muß man fast auf den VC 20 zurückgreifen). Auch haben die Programmierer auf so überflüssigen Luxus wie fließendes Scrolling konsequent verzichtet – ruckelige Bilderfolgen erfüllen schließlich uneh den Zweck...

So trabi der Spieler also hüstlos durch die Screens, ballert hin und wieder auf einen Roboter und versucht, die lächerlichen Säure-Tümpel zu überspringen. Mit jedem einkassierten Treffer bzw. Säurebad schwindet ein Teil des persönlichen Schutzschilds und bald auch ein Leben – nicht weiter schade darum! Ach ja: Wer sich trotz dieser Widrigkeiten nicht von der Hatz auf Alien-Queen und Superwaffe abhalten läßt, findet von Zeit zu Zeit Bonusgegenstände wie einen persönlichen Sicherheitsroboter oder ein Körbchen voll Granaten.

Da auch der Sonnd von „War Machine“ im unteren Durchschnittsbereich angesiedelt ist, kann unsere Empfehlung nur lauten: Finger weg, sollen die Aliens den blöden Asteroiden doch behalten! (ur)



Grafik: 38%
Sound: 35%
Handhabung: 33%
Motivation: 30%
Gesamt: 34%

Für Experten

Preis: ca. 85,- DM

Hersteller: U.S. Gold

Bezug: CSJ Computersoft

Auf dem Schacht 17

3203 Sarstedt 4

Tel.: 050 66 / 40 31



Spezialität: Das Programm lief auch unter Kickstart 1.3 problemlos – aber was soll's? Eine Highscoreliste ist vorhanden, wird jedoch nicht abgespeichert.

Grafik: 33%
Sound: 46%
Handhabung: 29%
Motivation: 28%
Gesamt: 34%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM

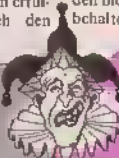
Hersteller: Players Picnic

Bezug: CSJ Computersoft

Auf dem Schacht 17

3203 Sarstedt 4

Tel.: 050 66 / 40 31



Spezialität: An diesem Game ist wahrlich nichts speziell – außer vielleicht der völlig ungerechtfertigte Preis!



Wußte der Automat von allem mit ausgezeichneter Grafik und Animation zu beeindruckern, so ist in der Amigaversion von U.S. Gold davon nichts mehr zu merken. Auch mit dem Sound hat es nicht so recht geklappt: Die Musik düdelt müde vor sich hin, gelegentlich unterbrechen mäßig einfallsslos FX den zweifelhaften Ohrenschnitt. Das wäre jedoch alles noch zu verschmerzen, wenn nicht auch die Spielbarkeit deutlich zu kurz kommen würde!

So aber bietet sieh dem Action-Freak ein trügerisches Bild: Die gegnerischen Flieger scrollen, nein, sagen wir besser ruckeln träge über den Screen, die Endigenen

sind praktisch gar nicht uniformiert, und alles ballert ziemlich unintelligent und zudem viel zu schnell dreh die Gegend. Als wenn das nicht genug wäre, wird auch noch jeder Level uuerträglich langsam nachgeladen, so daß man ohnehin mehr Zeit mit Warten, denn mit Spielen verliert. Da kann auch der Zweispieldmodus nichts mehr aus dem Feuer reißen, zumal nur jeweils ein Spieler in Aktion sein kann. Alles in allem ist „1943“ also wirklich nicht zu empfehlen, es sei denn, man ist ein ganz hartnäckiger Fan des Automaten. Aber selbst dann ist der Anschaffungspreis (Mark-Isstückchenweise in der Spielhalle besser angelegt (mm))

Lange genug hat es gedauert, nun ist die Amigaumsetzung des Capcom-Arcade-Hits endlich da. Habe ich gerade endlich gesagt? Tatsächlich hat sich das Warten nämlich kaum gelohnt...

USER CLUB

Decorative, no

Die Automaten-Marder

Vom Abkassieren bei Monarchen und anderen altmodischen Geräten

Wem bei dem Stichwort „Monarch“ nichts anderes einfällt, als das englische Königshaus oder die bayrische Schweden-Prinzessin Sylvia, der liegt zwar komplett daneben, braucht sich aber trotzdem nicht zu schämen; hat er damit doch gezeigt, daß er vor zehn Jahren etwas Besseres zu tun hatte, als in dubiosen Spielhallen herumzulungern.



Dort konnte man ihn damals nämlich noch live bewundern, – den „Monarch“ Glücksspielautomaten. Unter Insidern besonders beliebt, weil er am besten dazu geeignet war, die Gewinnchancen ein bißchen zu den eigenen Gunsten zu korrigieren. Apropos Gewinnchancen: wie hoch schätzt Ihr die bei einem Glücksspielautomaten ein? „So zwischen Null und noch etwas weniger“, höre ich da die Vernunftsapostel unter Euch intnen. Weit gefehlt, meine Herren! Das ist sogar gesetzlich vorgeschrieben – sechzig Prozent müssen es mindestens sein. Nach Auskluft eines Automatenaufstellers liegen sie je nach Gerätesystem sogar zwischen sechshundsechzig und achthundsechzig Prozent. Kaum zu glauben, was? Meine eigene Erfolgsquote liegt jedenfalls deutlich darunter. Das muß ein paar anderen Leuten auch so gegangen sein – nur haben sie es nicht mit dem mir eigenen uneinschütterlichen Gleichmut getragen, sondern ganz andere Konsequenzen daraus gezogen. Etwas deutlicher gesagt, es hat natürlich

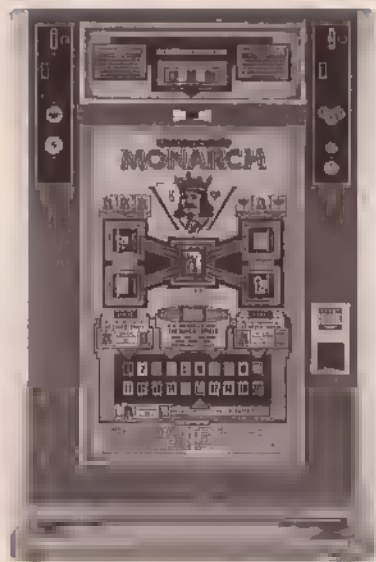
nie an Versuchen gemangelt, die eigenen Gewinnchancen irgendwie in die Nähe jener magischen Hundert-Prozent-Marke zu drücken. Manche sind dabei – man höre und staune – sogar über hundert Prozent gekommen. Wie das geht? Ganz einfach: nicht spielen und trotzdem „gewinnen“ – was mau dazu braucht, ist lediglich ein Nachschlüssel. Tja, und das ist auch schon der Haken an der Geschichte: diese Nachschlüssel nämlich waren leider nur ganz vorübergehend im Angebot

und sind inzwischen längst restlos vergriffen. Das war natürlich ohnehin keine besonders originelle Methode – den Trick gibt's schon so lange wie es Schlösser gibt. Letzte mit einem Haug zur Feinmechanik haben sich da schon etwas Angelfischeres einfallen lassen: Man besorge sich beim Eisenwarenhändler seines Vertrauens fünfzig Zentimeter einfachen Stahlrohr, biege ihn an einem Ende kunstvoll zu und führe ihn dann in den Geldschlitz des Automaten ein. Ja, und deswegen war gerade der Monarch so be-

liebt; der hat es in seiner aristokratischen Behäbigkeit gar nicht gemerkt, was ihm da anstelle von ordnungsgemäßen Zahlungsmitteln untergejubelt wurde. Gemerkt haben es dann aber schließlich die Heisterlei, und bald ging so auch nichts mehr. Warum? Das konnte man sich unlängst bei einer Münzautomaten-Ausstellung im Münchener Deutschen Museum anschauen. Bei der „Münzeingabeprüfung“ ist nämlich mittlerweile High-Tech angesagt: was immer man auch jetzt in den Geldschlitz reinsteckt, wird dort elektronisch auf Herz und Nieren geprüft – sogar die verwendete Metalllegierung läßt sich feststellen! Aber (Geld-) Not macht bekanntlich erfinderisch, und Leute mit etwas brutalerer Veranlagung kamen daher bald auf die Idee, mit Hilfe einer



Foto: Barry Wolf



Stricknadel aus Mamas Nähkästchen einfach eine bestimmte Walze unseres Monarchs zu blockieren – natürlich möglichst so, daß der Joker (na bitte!) im Anzeigefeld war. Für diese Sorte Angriffe (spitze Gegenstände bedrohen ein emp-

findliches Innenleben) hatten jedoch bereits die mittelalterlichen Ranblüiter eine zeitlos gültige Abwehrstrategie entwickelt: Man hänge ein möglichst stabiles Stück Eisen vor die zarten Weichteile. Also auch hier mal wieder ein grandioser Sieg der höheren Gerechtigkeit, und somit Fehlanzeige für unsere einfallreichen „Marder“. Aber – Ihr ahnt es vielleicht schon – irgendwann haben sich natürlich die ersten Computerreaks des Problems angenommen. Und mit Grips statt Gewalt hat das anfangs auch ganz

prächtig funktioniert – bis es den Anstellern langsam anfiel, daß da immer öfter Kids mit langen Computerlisten vor den Automaten standen und verärgert hängig Sonderspiele hatten. Jene „Kleingeister“ haben es dann sofort den Herstellern gepetzt, die nichts Besseres zu tun hatten, als fortan pausenlos die Programme zu ändern und sie mit Zufallsgeneratoren und ähnlichen realistischen Machwerk zu versehen.

Wer jetzt die todsichere Methode wissen will, die tatsächlich immer funktioniert, den muß ich enttäuschen, – die hat leider auch mir noch niemand verraten. Einmal allerdings, vor vielen vielen Jahren, war ich dabei, als Jo, der berühmteste Automatenhacker, zugegriffen hat. Die Geschichte ist so fantastisch, daß sie anbei denen, die dabei waren, keiner so recht glauben will. Aber sie ist so schön, daß sie hiermit trotzdem der stannenden Nrehwelt überliefert sei.

Wir waren damals nach einem angesagten Kneipenbummel schließlich im letzten Lokal gelandet, in dem

noch nicht Sperrstunde angesagt war. Wie Wirt halt so sind, wollte auch der Besitzer dieses schönen Lihlissements schließlich Geld von uns, und zwar genau DM 13.70. Nachdem alle Anwesenden (bis auf den Wirt, versteht sich) ihre Tischen geleert hatten, kamen als stolze gemeinsamer Besitz alles in allem drei Mark zum Vorschein. Außer ein bißchen betreten dreinzusehen, ist uns allen eigentlich nichts eingefallen; allen außer Jo – der sagte nur: „Roto zahl“, nahm die drei Mark vom Tisch und steckte sie in den Automaten. Und was nun wirklich kein vernünftiger Mensch geglaubt hätte, trat dennoch ein: Ein paar Minuten später waren tatsächlich genau 13 Mark 70 auf dem Zähler, und „Roto“ hat dann noch anstandslos gezahlt!

Wie der Jo das hingekriegt hat, hat er leider nie verraten – aber ich glaube, ich habe ihn damals beobachtet, als er heimlich unter dem Tisch an etwas gerieben hat, das verdammte Ähnlichkeit mit einer alten Öllampe hatte... (od)





COMPUTERSOFT

AMIGA ARCADE GAMES

Archipelago	79,95
Asgard	59,95
Batman	79,95
Brute Hawk 1942	69,95
Brute Hawk Magic	59,95
Butcher Hill	64,95
Captain Blood	79,95
Castle Wazoo	64,95
Chuckie Egg II	64,95
Circus Attraction	69,95
Classico Invaders	49,95
Cosmic Pitfall	69,95
DNA Winner	49,95
Double Dragon	64,95
Dynasty Dux	84,95
Ellie	79,95
G Nite	54,95
Garfield Winter's Tail	64,95
Grand Monster Slam	69,95
Grand Prix Circuit	89,95
Hard and Heavy	59,95
Hotegas	79,95
Hybris	69,95
Kull	64,95
Lizans zum Töten	64,95
Lords of the Rising Sun	69,95
Menace	69,95
MiniMun 2.2	64,95
Murders in Venice	64,95
New Zealand story	64,95
Nightwalk	39,95
Out Post	39,95
Powerdrome	79,95
Peal Ghostbusters	79,95

AMIGA SPORT GAMES

Daily Thompson Olympic	79,95
Futiball Manager II	59,95
Int. Soccer	69,95
Passing Shot	69,95
Sommer Olympische 88	64,95
Tennis Cup (mit Porsche-Modell)	79,95
Wrist Olympic 88	64,95

AMIGA STRATEGIE

Battletech	84,95
Bismark	84,95
Kingdoms of England	79,95
Populous	79,95
Populous Scenery Disk	39,95
Red Lightning	59,95
Trojan Present II	64,95
Umm-Umm Military Simulation	79,95
Waterloo	89,95

AMIGA ADVENTURE

Bard's Tale 2	79,95
Bloodwych	84,95
Die Fugger	84,95
Heroes of the Lance	79,95
King Arthur	84,95
Kings Quest: Thrope Pack	84,95
Legend of Qet	64,95
Legend of the Sword	84,95
Leisure Suit Larry	84,95
Police Quest I	79,95
Quest for the Time Bird	69,95
Walk Street Wizard	69,95
Zack Mcracken	79,95

HITS ☆ HITS ☆ HITS

AMIGA TOOLS PROFESSIONAL

Pictureez, Slideshow-Editor, Diskmonkey, Virus Finder, Harddisk-Backup, Keydisk System-Check, Bootlock Backup, Paintformal, Palm-Designer, Dos-Help

In Kürze lieferbar

Pack Heat	69,95
Pain III Geantlet	79,95
Penning Man	79,95
Sim City	64,95
Skewell	69,95
Sleeping Gods Lie	79,95
Sphenical	69,95
Star Wars Trilogy	84,95
Thunder Blade	79,95
Tun and Strupp	69,95
Time Scenari	79,95
Triple X	64,95
Vigilante	49,95
Wellend	64,95
Xanon 2	64,95

AMIGA SIMULATION

Balance of Power 1990	84,95
Battlespace Manager	69,95
F16 Combat Pilot	79,95
F16 Falcon Mission Disk	69,95
Flight Simulator II	119,00
Gnathip	69,95
Klink off	89,95
Oil Interim	69,95
PVF Honda	79,95
Sim City	69,95
Soccer Manager Plus	89,95
Test Drive 2	69,95
Test Drive 2 Landscape	49,95
The Champ	79,95

AMIGA ANWENDER

Amiga Light'n Camera, Action	149,95
Amiga Video 3D PAL 2.0	399,00
Animapack 3D PAL	349,95
Deluxe Master	109,00
Deluxe Paint II/Print	249,00
Deluxe Video 1.2	249,00
Digi-Paint 3	229,00
Digi-Paint-PAL (4096 Farben)	149,00
Discovery	199,00
English Kurs I	49,95
EndRenda Deutschland	49,95
Fontvision	99,00
Kindroids (Textverarbeitung)	169,80
Latex C-Compiler V 5.02	599,00
LightPen Amiga	79,95
Minibuffer II	89,95
Pagesetter (Text & Grafik)	249,00
Professional Page	649,00
Rubikover Plus	249,00
Quamback 2.3 HD-Sicherung	139,00
Scout 3D PAL Version	199,00
Shiva Turbo	399,00
Son v 2.0	179,95
Sound Digitizer A500 200	149,95
Superbase Professional	369,00
Vizaville Desktop Amiga 20	229,95
Mitose Mate	18,95
Joylick Navigator	49,95
Joylick Zoomer (Pilotenstil)	99,95

W. suchen noch Programmierer !! P. sind Änderungen vorbehalten !!

* Händleranfragen erwünscht *

CSJ NEWS	CSJ COMPUTERSOFT GMBH	Versandbedingungen
Angaben 1.39.131	Akt. Versand	USt-Essens 15% DM
in Buchform	Auftrag Schicht 17	Nummer 7, York 3-24
angefordert	2203 Barmstedt 4	(Lohnschick in DM)
Computer-angewandt	2203 Barmstedt 4	Rundland Yorkssee 75, 50
Computer-angewandt	2203 Barmstedt 4	

CompShop

Hardware - Systems - Software

POWER WITH TOWER

TOWER A2.1. A2000 695,-

Einbausatz 49,-

Table Station 129,-

Einbaubaukasten 24,50

Double Track Display 119,50

A-Max Emulator 498,-

PAL Gentlock 569,-

2MB bestückte

RAM-Erw. A 500 798,-

NN Disk, 3,5" 10 Sick 17,90

NN Disk, 3,5" 50 Sick lose 75,-

CompShop

Hardware - Systems - Software

WEITERE ANGEBOE AUF ANFRAGE

Händleranfragen aus Nord-
deutschland erwünscht

Telefon: 040/7 42 80 66

040/7 42 80 67

Mailbox: 040/7 42 80 68

Telefax: 040/7 42 80 69

Bix.: 040 7 42 80 69 001

CompShop

Hardware - Systems - Software

FINKENWERDER
NORDERDEICH 53
2103 HAMBURG 95

Impressum

Herausgeber:

Michael Labner (verantwortl.)

Cheladine

Michael Labner (mitl.)

Stef. Cheladine

Dietmar Dierzyński (edl.)

Redaktion

Werner Hirschen (wh)

Man. Hirschen (man)

Udo Rönitz (ur)

Bruno Labner (bl)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmann

Frank Matzke

Felix Böhl

Udo Warte

Redaktionsassistent

Brigitte Labner

Art-Direktor

Ottavio Wunderlich

Lay-out

Ottavio Wunderlich

Reinhold Krieger

Fotografie

Oskar Dierzyński

Carrie

Oliver Wunderlich

Titel

Reinhold Krieger

Anzeigenleitung

Danish Furr

Satz

Fa. Dietz, 8100 München 70

Reproduktion

Fa. Druck-Kontrollen RnR,

8000 München 79

Druck u. Gesamtherstellung

Karl Wenschow-Franke-Druck GmbH,

1000 München 50

Vertrieb

Verlagsgruppe, 6200 Wiesbaden (fr. Inland)

(GmbH, Einzel- und Buchvertriebs-)

buchhandel), Österreich, Schweiz

Erschließungsweg

AMIGA JOKER erscheint monatlich,

sonst regelmäßig im Freitag des Monats.

Abonnement

Jahrespreis (19 Ausgaben), DM 60,-

Ausland: DM 72,-. Bestellungen bitte

über die Verlagsgruppe. Der Abonne-

ment gilt mindestens für ein Jahr. Es

verlängert sich automatisch um ein

viertel Jahr, falls es nicht gekündigt

wird (Jahresfrist möglich). Einzels-

heftekonto: Postgummi München,

Box Nr. 44874-106, 81227 700 100 00.

Manuskripte

Manuskripte, Entwürfe und Zeichnungen

wirden gerne von der Redaktion

angenommen. Sie werden frei von

Rechten Dritter sein. Sollte ein zu neuem

entwurf zu Veröffentlichung

angeboten werden, so muß das ange-

geben werden. Mit der Einreichung

des Verfassers der Zustimmung

zum Abdruck in den Publikationen

der JOKER Verlag. Honorar nach Ver-

öffentlichung. Für unverlangt eingereichte

Manuskripte wird keine Haftung

übernommen.

Unbeachtlich

Alle in AMIGA JOKER enthaltenen

Beiträge sind unbeachtlich ge-

schützt. Alle Rechte, auch Überset-

zungen vorbehalten. Reproduktionen

jedw. Art (Fotokopie, Mikrofilm oder

Erfindung in Druckverarbeitungsan-

lagen) bedürfen der schriftlichen

Genehmigung des Verlages.

Verlag und Druckerei

Joker Verlag Inh. Michael Labner,

Unter Parkstraße 52, D-208 31 Haar-

l. Tel. Verlag: 029/453700,

TL. Redaktion: 029/463873,

Telefax: 029/4644977





Populous

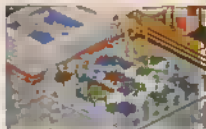


TEST

Nur Mäulern und Bräutungen warten darauf, von ihrem Gott zu Ruhm und Ehre geführt zu werden. Zur Auswahl stehen dabei die französische Revolution, der Wilder Westen, Lego-land, eine Computerswelt und das „verrückte Land“, in dem so mancher Spieler abläuft, als sieh der Spieler wüßte...

Der Einwohner jeder Welt und eine entsprechende Umgebung gestaltet; von der Spieler die Revolution...

Der Amiga Joker meint: „Die neuen Welten lassen das Populous-Flair bei weitem voll entfammen!“



„Einiges Futter für glückliche Götter: Die Welt ist eine neue Welt zum Erleben!“



Scenario Disk – The Promised Lands

Die neue Computer-Männe bis zu schleimigen Monstern umgeben sich allerhand grafischer Überraschungen auf dem Bildschirm. Aber unsere Screenshots sprechen mehr als tausend Worte! Die Scenario-Disk läuft nur in Verbindung mit dem Ori-

ginal Populous-Programm; wir noch einen Atari ST herumstehen hat, kann die Diskette übrigens auch an den verlinken. Wie auch immer, für die Fans des Kultspiels ist die Erweiterung ein absolutes Mädel (wh)

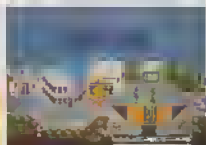
Bezugsquelle:
Für 29,- DM bei
Computershop Gameworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/ 5022463

Spezialität: Die Qualität von Grafik und Sound entspricht der Original-Disk. Die Installationsroutine ist etwas unverständlich; Zehn vorbereitete Screenshots sind erforderlich. Beim Diskettenwechsel verschwindet manchmal der Mauszeiger, so daß es nur noch durch geschickte Fummelerei möglich ist, den OK-Button im Requester zu erwischen.

Wenn die 500 verschiedenen Populous-Welten mit ihren ewig gleichen Einwohnern einfach nicht genug waren, kann sich jetzt Nachschub besorgen. Die schon lange angekündigte Zusatzdiskette mit fünf verschiedenen neuen Welten und ihren witzigen Einwohnern ist endlich erhältlich.



Der Amiga Joker meint: „Dynamite Düx zeigt der Action-Konkurrenz auf unbeschwerte Art, was eine Hürde ist!“



Dazu stehen ihnen in Aktivitäten neben diversen Extrawaffen wie Wasserpistolen, Raketen und Bazookas, vor allem ihre unvergleichlichen Boxkämpfer zur Verfügung. Hält man den Fenerknopf fest gedrückt, hagelt es richtig „Sperschwinger“ (KER-POW!), die selbst Mike Tyson nachlegen würden! Dieses Waffensortiment ist auch hilfreich, denn die zahlreichen Gegner (Elefanten, Hunde, Ratten und Käugruhs!) kennen kein Erbarmen mit klugen Enten, und

DYNAMITE DÜX

genau darum handelt es sich bei Bin und Pin. Also (endlich) mal ein flottes Action-Gamergeschäft die üblichen blutigen Soldaten oder schleimigen Monster. Technisch gibt es an Dynamite Düx wenig anzusetzen: Das Scrolling inekelt zwar ein bißchen, aber dafür entschädigt die runde Grafik, abwechslungsreicher Sound und vierstündiger Extras, die das Spielerle-

ben angenehmer machen. So kann z.B. zwischen Joystick und Tastatur gewählt werden, wobei eher zu empfehlen ist (vereinfacht besonders das Springen!). Das Ganze läuft sich auch zu zweit spielen, was den Spaß noch verdoppelt – insgesamt also ein gut drehdachtes Spiel, das deutlich aus dem Alltag mehr in den Traum und gib ihm Saures-Rahmen fällt. (mm)

Dynamite Düx

Grafik: 84%
Sound: 68%
Handhabung: 81%
Motivation: 75%
Gesamt: 77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Artvision/Compu Design
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Scharhau 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Programm lädt angenehm schnell und verfügt über eine Continue-Option. Die drastische Übersetzung der Anleitung ist allerdings katastrophal!

Arme Lucy! Vom schrecklichen Achacha entführt, steht sie nun Todesängste aus. Doch Bin und Pin, ihre gefiederten Freunde, sind schon unterwegs, um dem bösen Feind den Garaus zu machen.



STROMAUSSFALL

Dies ist unsere Seite für die technischen Totalausfälle: hier stellen wir Euch Brettspiele, Rollenspiele und überhaupt alles vor, womit es sich zu spielen lohnt, wenn der Bildschirm mal dunkel bleiht (oder gar bleiben soll?!).



Beginnen wollen wir mit „Civilization“, einem (ursprünglich englischen) Strategie - Brettspiel - Klassiker, der seit kurzem in einer komplett eingedeutschten Version zu haben ist. Dazu müssen wir bis zum Anbeginn der Menschheitsgeschichte zurückgehen, denn dort ist auch der Start für den Civilization-Spieler. Sein Ziel besteht nun darin, das eigene Volk als erstes zu kultureller Blüte zu führen. Wie sieht das praktisch aus? Jeder Spieler erhält einen Satz von 56 Countern (Spielsteinen) – den „Volkstämmen“. Durch gesiekeltes Plazieren der Steine auf dem Spielplan, einer großformatigen Landkarte des Mittelmeerraums mit Nahem Osten, muß man zunächst

versuchen, sein eigenes Volk möglichst rasch zu vermehren. Erst wenn sechs Spielsteine in einem Gebiet liegen, kann man dort eine Stadt gründen – und damit fängt das Spiel erst an, interessant zu werden. Denn der Stadtherrscher darf Handelskarten erwerben, die nicht nur so heißen, sondern tatsächlich unter den Spielern gehandelt werden. Die besiedelte Würze erhält die ganze Aufmerksamkeit dadurch, daß man sich dabei unversehens ein paar Katastrophenkarten einhandeln kann: die Palette reicht hier von Bildersturm und Ketzerrei bis zur Piraterie; die Folgen sind meist verheerend. Es gilt also, ein goldenes Näschen für gute Geschäfte zu haben – die Handelspha-

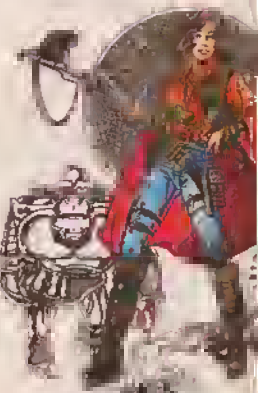
se ist daher auch der spannendste Teil jeder Runde. Hier erwacht die Spielstory so richtig zum Leben, und mancher sonst friedliche und umgängliche Zeitgenosse verwandelt sich urplötzlich in einen verschlagenen und geldgierigen Handelshehru. Hat man es schließlich geschafft, genügend Handelskarten zusammenzuraffen, ohne irgendwelche Katastrophen zu erleiden, kann man sie gegen Zivilisationskarten eintauschen. Diese werden benötigt, um auf der Entwicklungstabelle ein Kästchen weiter zu kommen. Danach beginnt die nächste Runde mit Völkerwanderung und -vermehrung, Gründung von Städten, Erwerb von Handelskarten, usw.

Richtig abwechslungsreich wird Civilization, wenn zwei (besser drei oder vier) Mitspieler mit unterschiedlichem Temperament aufeinandertreffen. Denn man kann bei Civilization miteinander, nebeneinander oder gegeneinander spielen. Und es ist einfach viel lustiger, wenn aggressive Feldherrnfiguren auf bedächtige Kaufleute stoßen, als wenn zwei friedfertige Mitmenschen nebeneinander ihre Punkte sammeln. Allerdings steigt die Spieldauer dann recht schnell auf fünf Stunden und mehr an – also weniger geeignet für un-

geduldige Gelegenheitsspieler.

Etwas unkomplizierter und wesentlich schneller geht es bei Isaac Asimovs „Sternenhändler“ zu. Diese Weltraum-Handelssimulation (besonders geeignet für Elite-Junkies mit Entzugsersehnungen) dauert im Schnitt nur ein bis zwei Stunden.

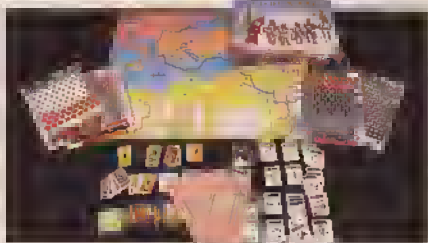
Jeder Spieler erhält ein Raumschiff, mit dem er als galaktischer Sternenhändler Frachten von einer Welt zur anderen transportiert. Diese Welten sind durch mehrere verschiedenfarbige Linien miteinander verbunden, wobei jede Farbe für eine andere Augenzahl steht, die man zumindest würfeln muß, um zur nächsten Welt zu gelangen. Man hat dabei, jedenfalls zu Anfang, die freie



Wahl, auf welchem Weg man zu dem Planeten gelangen will, auf dem man seine Ladung abliefern muß. Es sollte nach Möglichkeit der schnellste Weg sein (das ist nicht immer der kürzeste!), denn nur wer mit seiner Fracht als erster ankommt, erhält den versprochenen Lohn in Form von Stellaren (galaktische Währungseinheit) und Prestigepunkten (galaktische Statssymbole) zugesprochen. Hat man genügend Stellare und Prestigepunkte angesammelt, so kann eine Petition auf einen kaiserlichen Vertrag eingereicht werden – wer diesen Vertrag erfüllt hat, ist der glückliche Sieger. Das klingt zwar sehr einfach, aber ganz so leicht ist es auch wieder nicht, denn es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, einen Mitspieler daran zu hindern, seinen kaiserlichen

Kontrakt auftragsgemäß zu erfüllen. Der Inhalt der voluminösen „Sternenhändler“-Box wirkt auf den ersten Blick etwas dürftig, aber das ist schnell vergessen: das Spielprinzip ist so packend, daß nach wenigen Minuten auch der größte Zweifler zum begeisterten Handlungsreisenden zwischen den Welten wird!

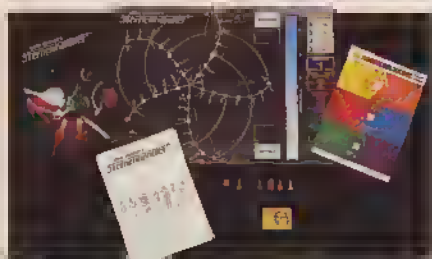
Ihr seht also: Spielen kann auch ohne Compi Lanne machen (man möchte es kaum noch für möglich halten, aber es ist schon wahr!). Und das Beste kommt erst noch: freizügig, wie wir nunmal sind, wollen wir es uns zur Gewohnheit machen, die auf dieser Seite vorgestellten Games zu verlosen. Also, wer mit „Civilization“ die Geschichte der Menschheit neu schreiben möchte, der schickt uns eine Postkar-



Civilization: Hier stimmt einfach alles...

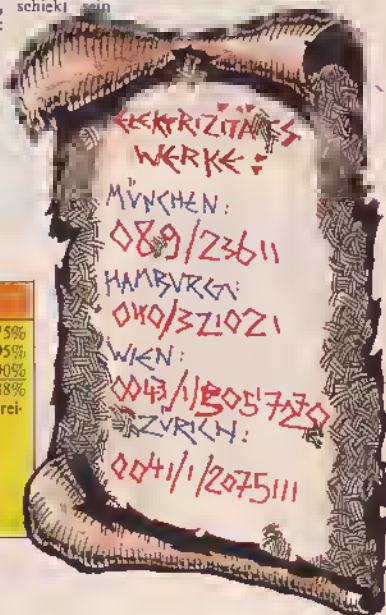
te mit dem Stichwort *Stromausfall* und der richtigen Antwort auf folgende Frage: Wie lautet das deutsche Wort für Zivilisation? Wer lieber interstellare Geschäfte mit „Sternenhändler“ machen will, muß was anderes wissen, nämlich: Welchen Beruf hat der Science Fiction-Autor Isaac Asimov eigentlich erlernt? Wer's weiß, schickt sein Köriehen an:

JOKER VERLAG
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München
Die Auflösung und die Gewinner erfährt Ihr demnächst in diesem Theater. Bis zum nächsten Stromausfall in einem Monat wünschen wir: „happy gaming!“
(cd)



Trotz etwas dürftiger Ausstattung macht „Sternenhändler“ Herisch Spaß!

Bewertung von „Civilization“		Bewertung von „Sternenhändler“	
Spielmaterial:	80%	Spielmaterial:	75%
Spielregeln:	95%	Spielregeln:	95%
Spielreiz:	85%	Spielreiz:	90%
Gesamt:	87%	Gesamt:	88%
Besonderes:	Lange Spieldauer	Besonderes:	Kaum Spielvorbereitung erforderlich
Schwierigkeit:	Für Fortgeschrittene	Schwierigkeit:	Ab Anfänger
Preis: ca. 68,- DM		Preis: ca. 49,- DM	
Bezug: Game In		Bezug: Game In	
Briener Str. 54			
8000 München 2			
Tel.: 0 89 / 5 23 46 66			



COIN-OP

Wie jedes anständige Spielmagazin haben natürlich auch wir eine Seite, die sich mit den neuesten „Profi-Geräten“ aus der Spielhalle beschäftigt. Gerade für uns Amigianer ist ja der Besuch in einer benachbarten Spielhülle oft gleichbedeutend mit einem Blick in die Zukunft: Arrade-Umsetzungen kommen schließlich nie aus der Mode!

Da für den Amiga ein überzeu- gendes Box-Spiel noch immer nicht in Sicht ist, ha- ben wir uns wie ausgehün- gerte Löwen auf den ne- sten Fight-Automaten ge- stürzt. Final Blow kommt von „Taito“ und bietet Gra- fik und Sound vom Aller- feinsten! Fünf sehr inter-

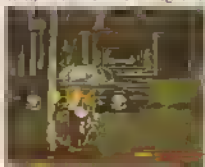


Final Blow bietet Box-Action vom Feinsten!

schiedliche Gegner warten darauf, vom Spieler (alias Fernando Gomez) auf- gemöbelt zu werden. Natür- lich können auch zwei Gam- bler gegeneinander anre- ten, wobei der Sieger dann mit dem nächsten Compu- ter-Gegner weitermachen darf. Das Szenario zeigt je-

weils den Ring von vorne; besonders gelungen ist der Ringrichter, der andauernd zwischen den riesigen Boxer-Sprites hinherwieselt und auf Fair Play achtet. Hat man einen KO-Schlag gelandet, jubelt das eben- falls animierte Publikum frenetisch Beifall. Da das Gameplay nichts zu wün- schen übrig läßt (linker Fen- terkopf für die Führhand, rechter für die Schlaghand), und auch die Atmosphäre stimmt – die Schlaggerän- sche und die fliegenden Schweißtropfen sind einfach toll! – können wir das Gerät jedem Nachwuchs-Tyson wärmstens ans Herz legen. Wenn die Boxerei nicht ge- waltig genug ist, der kommt bei Dynamit Duke garantiert auf seine Kosten. Das Ballerspiel im Stil der indizierten „Operation“-Serie kann mit fein gezeichne- ten Hintergründen und ei- ner Menge besonders grim- miger Gegner aufwarten. Der Spieler sieht hier das Heldensprite in Rückan- sicht und darf mittels eines Fadenkreuzes alles vom Sekirm pusten, was sich be- wegt. Kein leichtes Unter- fangen, besonders da besag- tes Fadenkreuz des öfteren von den in Horden heranna- henden Gegnern verdeckt wird. Ab und an finden sich jedoch einige Extras (Zu- satzleben, Extramunition oder eine kugelsichere We- ste), die zusammen mit der Continue-Option und genü- gend Kleingeld dafür sor- gen, daß auch die obligato- rischen Endbösewichte jedes Levels standesgemäß ins Jenseits befördert werden können.

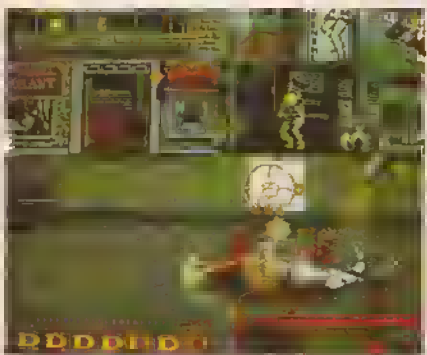
Ein Schmankerl für Action- Freunde vom alten Schlag ist dann Sky Soldiers, eine vertikal scrollende Flüg- zeng-Ballerei mit ansehnli- cher Grafik und jeder Men- ge Extrawaffen. Zu Beginn jedes Levels darf man sich ein solches Extra heraus- picken, dann geht's ab zu Schauplätzen ans den bei- den Weltkriegen, wo angrei- fenden Flieger-Formatio- nen der Garans gemacht wird. Hin und wieder läßt ein Gegner einen Fall- schirmspringer fallen, für dessen Errettung man mit verstärkter Feuerkraft be- lohnt wird. Unzerstrenliche Frende können den gegne- rischen Schwadronen auch zu zweit an den Kragen ge- hen, wobei die eigenen



Schüsse (oder auch ein Zu- sammenstoß) dem Mitsrei- ter nichts anhaben können. Seinen besonderen Reiz be- zieht das Game aus dem Gegensatz des ultramoder- nen Fighters, den man selbst befehligt, zu den hübschen Oldtimern, die den Feinden zur Verfügung stehen – die Schlammmonster (z.B. ein Zeppelin oder ein riesiger Drachennieger) legen dann nochmal eins drauf! Das butterweiche Scrolling und der stets faire Schwierig- keitsgrad machen das Spiel zu einem Action-Vergnü- gen, auf das man immer wie- der gerne zurückkommt. Zum Schluß haben wir noch eine Überraschung für alle



Hier hilft nur ballern, bis die Schwarz- lehrer.





limit gespielt – Langsamdenker sollten also nusteriehend Bares mitnehmen! So, das war's für heute. Hoffentlich sehen wir das eine oder andere Spiel bald in einer 1:1-Version auf der heimischen „Freundin“ wieder. Wir sehen uns jedenfalls nächsten Monat wieder... so long! (ml)

Kennen wir doch: Shanghai in der Arcade-Version.



Tüftler und Denker: Unter dem Namen Match II hat nach Tetris nun auch der betagte Amiga-Hit Shanghai den Weg in die Spielhalle gefunden. Um den Anforderungen einer Arcade-Maschine gerecht zu werden, wurde die Grafik ein wenig aufgepeppt (die einzelnen Level unterscheiden sich durch Pseudo-Gegner, deren Bild man zu Anfang präsentiert bekommt) und die

Regeln modifiziert. Anstatt der gewohnten Stein-Pyramide zeigen sich nun flache Tableaus, die wie gebaut paarweise leergeäumt werden müssen. Um zwei Steine entfernen zu können, genügt es, wenn diese durch eine (gedachte) Linie verbunden werden können, die nicht öfter als zweimal geknickt sein darf. Da der Riegel rollen muß, wird gegen ein knapp bemessenes Zeit-

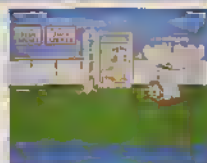
Nichts gegen Katzen, und auch nichts gegen jenes grinsende Katzenvieh namens Garfield, welches in diversen Comics sein Unwesen treibt! Aber was die Programmierer sich bei diesem Game gedacht haben mögen, wird wohl ewig ein Rätsel bleiben...

Schon nach knapp zehn Minuten stellte sich bei mir eine derart gähnende Langlei-e ein, daß ich mich nur noch mittels einiger Liter sirupähnlichen Kaffees mühsam wachhalten vermochte. Das Einzige, was mich überhumpelt noch die Augen offenhalten ließ, war der permanente Ärger über die miserable Joystickabfrage!

Das Programm besteht aus drei separat spielbaren Teilen: Da wäre zunächst so etwas ähnliches wie ein Skibinfuhrtslauf, der mit allerlei neekischen Hindernissen gepflastert wurde. Da die Steuerung eine glatte Katastrophe ist, dürfte selbst der gebüteste Skiläufer hier keinen Blumentopf gewinnen. Die Grafik ist mittelmäßig und erinnert an selbige 8-Bit Zeiten. Der anschließende Eiskunstlauf



reißt ebenfalls kaum jemanden vom Hocker. Die dritte Aufgabe besteht schließlich darin, in einer merkwürdigen Fabrik irgendwelchen hühnähnlichen Viechern die Eier zu entnehmen. Eine obskure Maschine bastelt



dann daraus eine gigantische Pizza zusammen. Hueh, wie originell! Könnte schon die erste Version eines Garfield-Spiels knnn jemanden überzeugen, so int es diese ei recht nicht. Das Ganze mneht den

Eindruck eines hastig zusammengeschusterten Programmes, wobei man wohl hoffte, mit dem fetten Kater als Zugnummer zu den gewünschten Absatzzahlen zu kommen. (Udo Bartz)



Grafik: 46%
Sound: 54%
Hindhabung: 18%
Motivation: 22%
Gesamt: 35%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,- DM
Hersteller: Edge
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Sehnicht 17
3203 Saistedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Highscores können nicht abgespeichert werden. Aber das ist eigentlich auch schon egal...!

SHOP

Willkommen im

Es wird Euch schon aufgefallen sein, daß es in AMIGA JOKER eine ganze Menge zu gewinnen gibt, das meiste davon ziemlich ausgeflipptes Zeug. Weil nun aber die meisten Menschen keine Sonntagskinder sind, und bekanntlich immer nur einer gewinnen kann, haben wir diesen Shop eingerichtet. Hier könnt Ihr die meisten unserer Preise (und so manches mehr!) bestellen - ist zwar nicht ganz so hillig wie gewinnen, aber immer noch erheblich günstiger als in den meisten Geschäften. Und vor allem: Hier gibt's eine Menge Sachen, die gibt's eben nur hier...

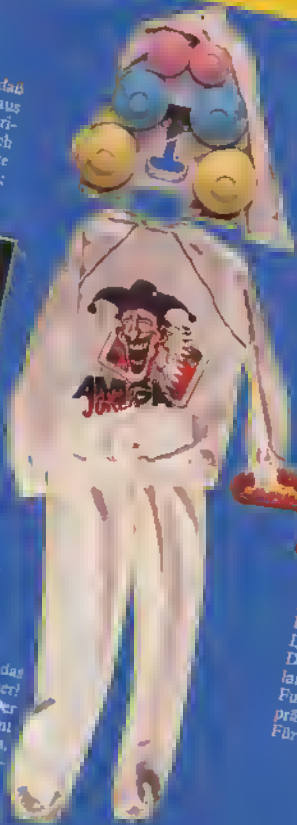
Nr. 01

Joker-Shirt - Nicht nur, daß das Ding blütenweiß ist, aus 100% Baumwolle und in prima Qualität, es sieht auch noch überisch gut aus! Bitte Größe nicht vergessen:
S, M, L, XL
Nur DM 19,90



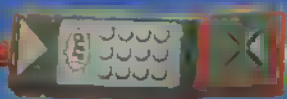
Nr. 02

Joker-Jogger - Wie das Shirt, nur eben noch besser! Mit anderen Worten: Der Amigianer von Welt kommt ohne gar nicht mehr aus. Weiß, 50/30%, in den Größen: S, M, L, XL.
Schon für DM 49,-



Nr. 03

Pop-Hanteln - Wer vom Mausrollen schon einen Muskelkater bekommt, dem kann jetzt geholfen werden: Das starke Hantel-Sei macht den größten Computer-Schlaß zum Giganten! Nur im Set, incl. Ständer. Für bärenstarke DM 119,-



Nr. 04

Fun-Phone - Der heiße Draht im modischen Pop-Look. Aber nicht vergessen: Der Betrieb ist in Deutschland nicht erlaubt, gefell Funktionieren tut's aber prächtig (hähä).
Für heiße DM 59,-

Joker - Shop



Nr. 05
Nostalgie-Mikrofon-Radio
- Ahh, die gute alte Zeit...!
Wer auf ausgefallene Sachen steht, verliebt sich sofort in das Ding. Mit Batteriebetrieb (werden nicht und leuchtendem „On the Air“-Schild. Prima Sound! Für nostalgische DM 59,-



Nr. 06
Mini-Poolbillard - Ein Traum wird wahr: Der eigene Billardtisch für daheim! Das Game sieht scharf aus und macht tierisch Spaß. Incl. zwei Queues, Spaß und Dreieck. Kugeln
Nur DM 49,-



Nr. 07
Tischuhr - Beim Computern spielt Zeit keine Rolle. Kennt man ja. Wer trotzdem auf dem Laufenden bleiben will, kann sich jetzt diese superchic Uhr für den Schreibtisch zulegen. Quarzwerk, in den Farben Schwarz/Rot, Schwarz/Gelb und Weiß/Grau.
Für zeitlose DM 39,-



Nr. 08
Freizeit-Radio - Nie wieder langweilige Radel- oder Motorfahrten! Mit diesem tollen Radio habt Ihr Musik wo immer Ihr wollt. Das Gerät läßt sich nahezu überall montieren. Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert). Für musikalische DM 39,-

„Ja, ja, ja, ich finde alles toll! Aber wie kann ich bestellen?“ Ganz einfach: Postkarte mit der Artikelnummer genügt! Gebt bitte auch die Zahlungsweise an (Nachnahme oder Vorauskasse). Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei, Porto und Nachnahmegebühren müßt Ihr allerdings schon dazu rechnen (ja, leider). Nachnahme ist nur im Inland möglich. Hier die Bestelladresse:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Viel Spaß beim Ausschauen! Und schaut doch nächsten Monat wieder herein - wir bemühen uns, Euch immer noch neuere und noch ausgefallendere Sachen zu bieten. Bis dann!

Weihnachten ist dieses Jahr wieder erst am 24.12. ...

Den neuen AMIGA JOKER gibt es schon am 26. November!!!

Ah, die herrliche Weihnachtszeit: Christbäume, Lebkuchen, Glühwein und viele, viele brandneue Amiga-Games!



Wir stellen vor ...

... „Noidie Power“, den Super-Freezer für den Amiga. Ob Spielstände, Grafiken oder Sound – alles kann problemlos eingefroren werden!

Wir fragen nach ...

... wie weit Activision mit dem Spiel zum kommenden Kino-Hit „Grossbabiers II“ ist.

... und ob Kingsofts Amiga-Umsetzung des Comic-Helden „Hägar“ rechtzeitig fertig wird.

... und natürlich den ersten Kriminalhauptkommissar Werner J. Paul, Deutschlands führenden Experten auf dem Gebiet „Computerkriminalität“. Der Schrecken aller Hacker und Cracker plandert aus der Schule.



Wir schauen nach ...

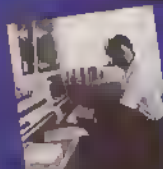
... ob Segas „Altered Beast“ den Sprung vom Mega-Drive auf den Amiga unbeschadet übersanden hat.

... und ob Elres „Paperboy“ mit dem Arcade-Original mithalten kann.



Dazu gibt's ...

... wieder jede Menge knallharter Testberichte, einen tollen Rückblick auf die PC-Show in London, ein Super-Duper-Wahntins-Preis-ausschreiben, einen Amiga-Christkindmarkt und, und, und...



Wer den neuen JOKER trotzdem verpaßt, dem ... äh, dem ... dem können wir auch nicht helfen! Tschüß, bis zum 26.11. am Kiosk Eures Vertrauens!



Inserentenverzeichnis

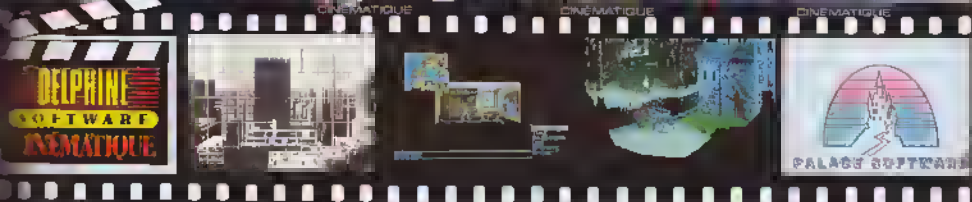
AHS-Amegas	18, 27, 50	Bomico	67, 68
Hard- und Software Vertrieb GmbH		Elbinger Straße	
Schirngasse 3-5		6000 Frankfurt/Main 90	
6360 Friedberg 1		Tel.: 0 69/70 60 50	
Tel.: 0 60 31/6 19 50			
		CSJ Computersoft	2, 58
Bestway	23	Anf dem Schacht 17	
Heidsiek & Partner		3203 Sarstedt 4	
Franzstraße 7		Tel.: 0 50 66/40 31	
5000 Köln 41			
Tel.: 02 21/40 17 80		H. Henning Hard- und Software	58
		Moorburger Elbdeich 202	
		2100 Hamburg 90	
		Tel.: 0 40/7 42 80 66 (67)	

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS



700.000 - sind es schon - noch nur 4 Jahre - 1.100.000 sind die Gesamtziele



BONICO
HR SOFTWARE PARTNER

ServiceLine

Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw?
Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Anruf genügt! Tel: 069/778025

Vertrieb

Eibinger Straße 1
D-6000 Frankfurt/Main 90
W. Germany
Johannes@ly.de

Reign of

Die ultimative Spielidee!

Medieval



Screenshots-ATARI ST

Mittelalter
es herrscht eine
dunkle Zeit voller
Handel
Strategie
Kampf
Abenteuer

ATARI ST

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6900 Frankfurt a. Main 90



BOMICO ServiceLine
Haben Sie Fragen zu BOMICO
Spielen? Möchten Sie Tipps zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 069/778035

AMIGA

STARLINE

Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 0234 680460, Fax: 0234 680497